
日本玩家大调查
爆笑三国志一富甲天下
街头霸王ZERO版
圣剑传说III功略大揭秘
游戏业应该有旧货市场
超任精品大行动
新手道场
游戏新物种一PLG
电玩一族
GAME FANS
③
航空工业出版社

传媒中的游戏名作



▲ 罗德岛战记



▲ 3×3只眼



▲ 大金刚二代



▲ 传说之战二代

目录

玩家论坛

游戏业应该有旧货市场……1

天堂之音

圣剑传说Ⅲ攻略大揭秘……2
太空战士一代完全攻略……10

世嘉天地

流星之铠之详细介绍……18
未来战斗赛车——金属之牙……21

东瀛传真

特别专稿
日本玩家大调查……23

PC CLUB

爆笑三国志——富甲天下……29
模拟城市2000……33

街机天国

街头霸王ZERO版
秘招全解……35

电玩一族

第3辑

GAME FANS

秘技指南

栏目介绍

○**玩家论坛**
电玩英雄们的奇思怪想篇，代表玩家之光荣与梦想

○**世嘉天地、天堂之音**
注目最新力作，提供完全攻略，令FC－SFC－SEGA FANS为之振奋

○**东瀛传真**
日本有关电玩之最新动态

○**PC CLUB**
介绍电脑GAME，推出克敌制胜的工具软件以及POWER UP的PC技巧

请　高水准的电玩一族
读　高品位的《电玩一族》

○街机天国
街机仔自由驰骋论剑过招的天地
○藏经阁
包罗万象的游戏百宝箱
○电玩文化圈
以多种形式辐射电玩之光芒，兼或有电玩科幻小说
○海外星云
来自海外的GAME消息，开拓玩家视野
○电玩大观园
撷取玩家瞩目之事，奉献编辑忠热之心
○秘技大串烧
虽是雕虫小技，却也能助玩家攻城掠地
○特快专递
各种机型之最新力作
○搞笑园
不必问了，同乐同乐

海外星云

超任精品大行动 …… 40

游戏新物种——PLG …… 44

藏经阁

吞食天地——三国志群雄传

攻略资料大公开 …… 45

电玩小辞典GG篇 …… 49

如何配置你的游戏电脑 …… 50

电玩文化圈

新手道场 …… 52

电玩大观园

GAME点将台 …… 54

秘技大串烧

七龙珠外传等 …… 56

特快专递

炸弹人SS等 …… 60

搞笑园 62

廖公主编　**电玩一族** 第3辑　秘技指南

航空工业出版社 出版发行
（北京市安定门外小关东里14号　100029）
煤炭工业出版社印刷厂印刷　全国各地新华书店经售
1995年12月第1版　1995年12月第1次印刷
开本：787×1092 1/16　印张：4　字数：60千字
印数：1—30000 定价（共六辑）：33元本册定价：5.50元
ISBN 7—80046—975—1
Z·136

图书在版编目（CIP）数据
电玩一族/廖公主编.—北京：航空工业出版社
1995.10
ISBN 7—80046—975—1
Ⅰ.电…Ⅱ.廖…Ⅲ.①微型计算机—通俗读物②电子游戏机—通俗读物 Ⅳ.①TP36—49②6898
中国版本图书馆CIP数据核字（95）第18895号

图书捐赠：失意的撒旦　扫描：GXB、梦回三国　完成日期：2015.11.2

游戏业应该有旧货市场

国内游戏机流行算来也有七、八年时间了，除新近问世的次世代机种还是新鲜事物外，其它有些机种，如任天堂8位机、世嘉16位机，在国内大中城市的普及率已经相当高了。

普及率高即意味着许多家庭都拥有游戏机。一般说来，只要家里面能满足既有游戏机，又有青少年这一前提条件，那游戏机就会处于满负荷运行的使用状态，不会赋闲。而要保持游戏机持续使用，其基本条件是一只游戏卡打穿了又续上一只新的游戏卡。这样，长此下去，一台游戏机旁总会陪伴着或多或少一批旧游戏卡，如同鸡肋:食之无味，弃之可惜。

于是，在一些游戏专营店里，头脑灵活的店主开展了“换卡”的经营项目。一只旧的游戏卡，加一定额度的现金后，可以交换为同档次范围内的另一只游戏卡。这种做法当然方便了游戏玩家，可也有相当的局限性。假如我不想换卡，只想把旧卡出让呢；假如我手里没有旧卡做为交换的资本，可又想买一只非常便宜的旧卡来玩呢。也许与店主费一番唇舌之后，凑巧了这些希望也能实现，可总不如就有那么一处专门的现成地方，到那儿直来直去地就把这类事办了好吧。

由此想到，在日本、香港等游戏业非常发达的地方，这种专营旧货或兼营旧货的店铺是很多的。

在香港，最著名的游戏业旧货市场在九龙深水涉一带。从深水涉的地铁站一出来，放眼望去，比肩接踵，一条街上尽是经营旧游戏卡的摊铺。那里所出售的游戏卡，可以说是非旧包换，没有一只是新的，全部是从游戏玩家手中收购来的旧卡。货源既都是单只进货，每种游戏卡常常也就只有一只，新旧程度也大不相同。有些达到八、九成新，有精美但是已略被磨损的原卡包装盒，有的甚至还附有装帧华丽但书角已翻卷的彩图攻略本，看得出来，那是它的主人在闯关时反复翻阅的“高参”，在打穿游戏后与游戏卡一样被主人典当在这里了。最旧的游戏卡，不要说包装盒、攻略本了，就连游戏卡上的彩标都磨得字迹斑驳了，真不知已为多少玩家服过役了。这些新旧不同的游戏卡，都被整整齐齐地排放在一个平台上，供玩家审视挑选。这些游戏卡的价格，要比新卡便宜不少。一般而言，外观最破旧游戏内容也平平的旧卡，其价格只及新卡的十分之一，而八、九成新内容也很抢手的那些旧卡，当然价格标得比较高，能达到新卡价格的八、九成。这里特别说价格“标”得高，是因为标的价格不一定就是玩家真要购买时的购买价格，经过一来二去几个回合的侃价，总能侃下个一、二成的。

正因为这些旧货市场上游戏卡种类既多，又能侃价，所以无论什么时候，总是人头攒动，玩家聚集。玩家到这种旧货市场上来寻觅旧游戏卡，有点儿像读书人到旧书店去淘旧书，看到中意的，不能犹豫，因为往往是只此一只，一旦失之交臂，可能就此生难寻了。因此，玩家逛旧货市场，除了买卖旧卡这种实用性的目的外，突然发现寻觅已久的一款旧游戏这种机遇性的刺激也是一个重要的因素。旧货市场上旧游戏卡的种类总在不断地变化，隔一段时间去逛一次，无论有没有收获，于玩家恐怕都是一种乐趣。

说了许多香港游戏业旧货市场的情况，现言归正传，还回到我们内地。

前面提到过的“换卡”方式，固然在旧物利用方面起到了一定的作用，但总有一定的局限性，同时也缺乏那种在真正旧货市场上淘金的气氛。根据现在国内游戏业发展的程度，经营任天堂8位卡和世嘉卡旧货市场是具备货源条件的。从香港、日本等发达地区的情况来看，既使是经济实力比较雄厚的玩家，也一样会光顾旧货市场购买旧卡的。因为游戏卡做为一种特殊的商品，只要质量没有问题，新旧程度是无所谓的。此外，游戏卡还有一种特殊性，就是一批产品若是卖完了，再去寻找就不容易了。这在某种程度上有些像书籍，一版销完后，若没有再版，这本书就“绝版”，很难找到了。如果没有旧货市场，玩家要想找到绝版的游戏卡，只有通过身边有限的玩友，那找到的可能性是相当低的。有了旧货市场，对玩家寻找绝版游戏是一大帮助。凡此种种，都应该使有眼光的游戏店经营者可以考虑开辟一个真正的旧卡柜台了。这种旧卡柜台，千万不要成为一种可有可无的装饰，也不可采取高价位经营方略，平时冷冷清清，一旦有买卖就狠宰一刀（京城其实也有几个旧卡摊位，就是这种高价位经营方略，使其一直半死不活，红火不起来）。真正有眼光的旧卡经营者，应该以薄利多销，加速旧卡流转作为自己的经营方略，使自己的旧卡经营场所，成为玩家挖掘宝藏的圣殿，牢牢地吸引住玩家，使玩家愿意来，愿意一次一次地经常来。这样的旧卡经营，因为同时受益于经营者和玩家，必然具有强大的生命力。

希望成功的旧卡经营早日出现，早日造福于玩家。

（文/扶桑）

圣剑传说Ⅲ攻略大揭秘

文/西庄

机型:SFC	厂商:史克威尔	类型:RPG	容量:32M

Ⅲ代共有六名主人公可供选择，玩家要从中选出三名，选定后则不可再变换了。



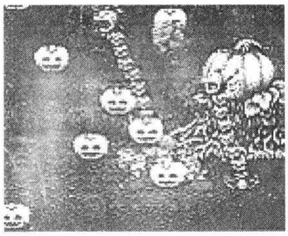
故事中共有六个国家，有三个强国，及三个中立国。故事的开展，随玩家所选出的三名主人公不同，也会有不同的流程，是属于多角故事情节的游戏。



▲选不同的主角，故事也不同，可以玩许多遍。

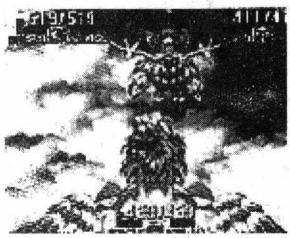
"动态战斗"易于上手

"动态战斗"是圣剑传说系列的特征，在Ⅲ代中"动态战斗"更有新的改进。除了有"COUNT UP必杀技"可以加速战斗外，还设置了"半自动战斗系统，"玩家只需一按就能解决战斗。

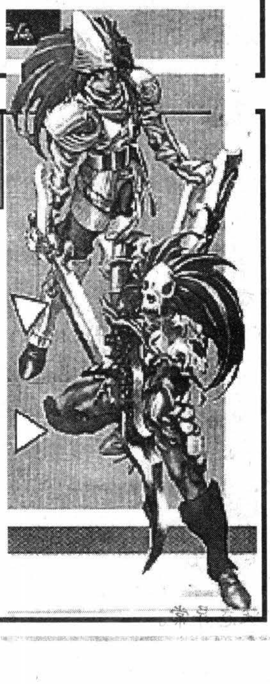


◥必杀技迅速解决战斗

动作游戏的生手，可用半自动方式战斗



▲魔法和必杀技威力强大

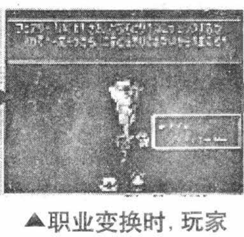


职业变换系统

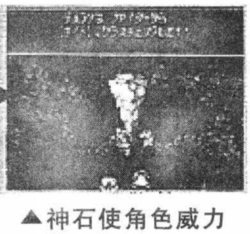
Ⅲ代中，废止了Ⅱ代里增强武器和魔法威力的"熟练度系统，"代之以"职业变换系统。"游戏中的人物到一定级别后，可以借助于"神石"的力量进行职业变换，玩家可以借助此系统培育自己中意的人物角色。



▲到一定级别，可去神石处做职业变换



▲职业变换时，玩家可自由选择



▲神石使角色威力大增

参数选择式的级别增长方式

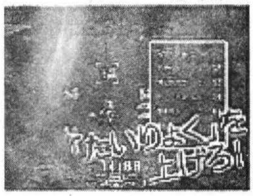
Ⅲ代中的“参数选择式级别增长方式”很有特色。在角色的级别上升时，其诸如体力、敏捷度等的有关参数值，不是自动上升的。玩家可以根据自己的需要，选择增长某些特定的参数，使角色在某一方面具有突出的能力。角色的全部参数值共有六种，每种参数与角色能力的关系将在下面解释。



▲打倒敌人获得经验值，到一定数值升级，与一般 RPG 相同



可以让魔法能力上升 ◥



◢ 也可以增强攻击力

参数与能力

[力量]STR



随此参数值的增大，攻击破坏力及必杀技攻击力都增强。

[敏捷度]DEX



此参数与攻击的命中率及被攻击时的回避率有关。

[体力]CON



此参数数值高，则防御力强，同时角色的HP值也大。

[智力]INT



此参数与攻击魔法及对攻击魔法的防御能力有关。

[信心]PIE



此参数关系到回复魔法的效果，僧侣系的角色要注意此参数。

[运气]LUC



此参数数值高时，在攻击时容易给敌人造成状态异常。

参数选择使游戏更加吸引人

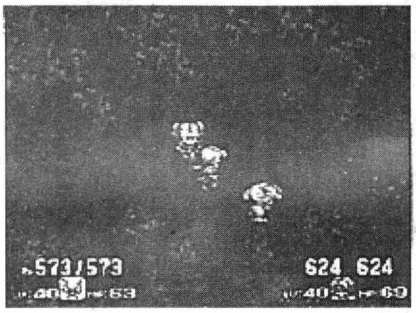
参数选择式的级别增长方式使玩家在游戏中获得了很大范围的自由度。每到角色的级别可以增长时，玩家可以根据自己的总体战术安排，让某一角色增长 STR，而让另一角色亦增长，在长级时增长 INT，使其在魔法的攻击和防御上都异于常人，成为令敌人望而生畏的魔法大腕。当然，凡事有一利必有一弊，这种高自由度的自行安排能力增长，应用得当效是极佳，若应用不当，弄出一伙杂牌军一样的角色，也不是什么难事。因此，玩家在安排角色能力值提高时，一定要安排得当，取长补短，精心培育角色，否则后悔莫及。此外，要注意的是，角色在进行职业变换后，其全部能力参数均回复到初始值，一切都要从零开始。因此，在游戏中，尤其是在游戏后期，要慎做职业变换。

▼要对付这样的魔头必须精心选择能力增长



特殊攻击异彩纷呈

Ⅲ代中的特殊攻击极具特色。所谓特殊攻击，有些类似于魔法攻击，可又与魔法攻击有所区别。在适当的时候施用特殊攻击，可以收到与魔法攻击异曲同工之效果。特殊攻击也要消耗MP值，不像一般攻击那样可无限使用。不同的角色会擅长不同的特殊攻击，玩家要知人善用才是。



▲进行适当的职业变换，以具备所需的特殊攻击。



▲特殊攻击也需MP，不要无的放矢啊！

KEVIN 卡文［秘孔］

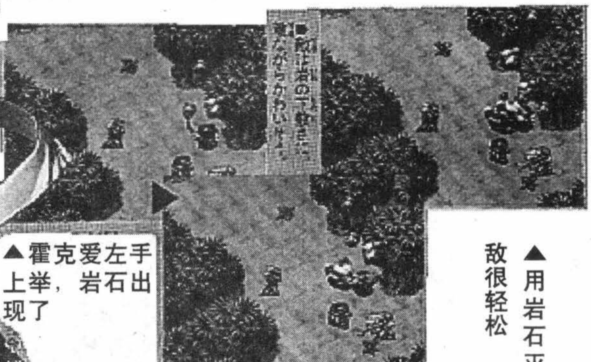


吸过兽人鲜血的KEVIN，若夜幕降临后，会变身为像狼人一样的角色。而如果要在白天也想施行变身的话，这就需要“秘孔”之术了。“秘孔”之术属性为光，是一种可广泛使用的特殊攻击术。

由于特殊攻击在施用时是要消耗MP值的，故此，像把KEVIN通过“秘孔”术变为狼人的这种特殊攻击，如果不是战斗情况特别需要，还是以不随便使用为好。自然，其它类型的特殊攻击也都有类似的情况，使用与否要视实际所需情况而定。总的原则是，在战斗中一般应以干净利落又无需消耗太多直接攻击来解决问题，遇直接攻击效果不佳或某种紧急情况时，非常恰当地施用特殊攻击，使其发挥最大的效用。

HAWKEYE 霍克爱［岩石落下］





▲霍克爱左手上举，岩石出现了

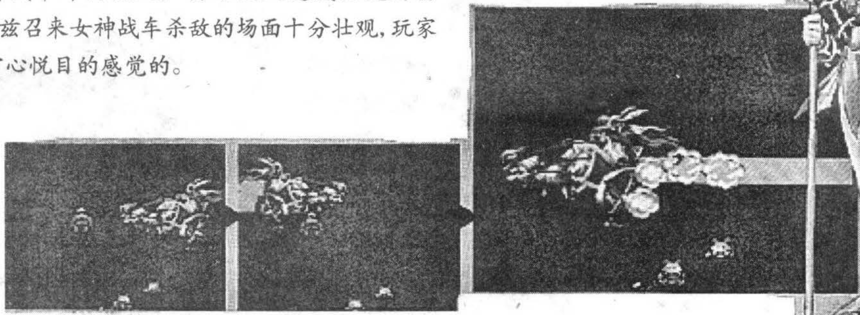
▲岩石向敌人头上落去

▲用岩石灭敌很轻松

霍克爱擅长利用他对自然界方面丰富的知识，施展一种很得意的特殊攻击技巧——岩石落下。这种特殊攻击是在战斗中使巨大的岩石落到敌人头顶上，从而打倒敌人的妙招。当然，这种利用自然力的特殊攻击并不能在任何地方都施用，它是受限于战斗地点的具体情况的。

RIESZ 利兹[召唤]

利兹所擅用的特殊攻击——召唤，类似于太空战士系列中出现过的召唤魔法。利兹用“召唤”作特殊攻击，可以请来乘坐着华丽战车的女神，女神驾着战车冲向敌人，会给敌人造成巨大的伤害。利兹召来女神战车杀敌的场面十分壮观，玩家会有赏心悦目的感觉的。





▲利兹召唤来驾车的女神

▲奇怪，拉战车狂奔的是一只大猫

▲女神战车给敌人致命打击后，重返天国

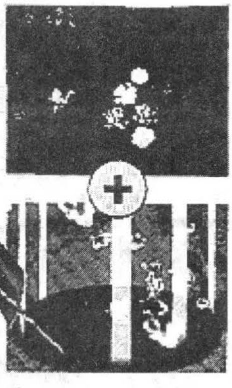
具备特殊超能力的角色大有人在

安琪拉

同施二种魔法

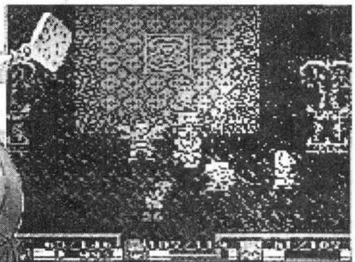
安琪拉可以同时施两种魔法，这种作法有点儿魔法合成的意味。实战之中，同施两种魔法是一种威力强大既实用又过瘾的战术。





▲两种魔法连续使用，威力强大





▲夏洛特消灭不死魔怪易如反掌

消灭不死魔怪

在一般RPG游戏中，对付不死魔怪最有办法的角色是僧侣系的人物。圣剑传说Ⅲ代中夏洛特就具备这样的超能力，可以一击杀死多个不死魔怪。

夏洛特

三大属性与八种精灵的关系

游戏中出现的八种精灵（其名称见本页图）分别具备不同的属性，即基本属性，时间属性和神秘属性。玩家要清楚地了解每种精灵的属性，才能顺利进行游戏。

四大基本属性 地水火风

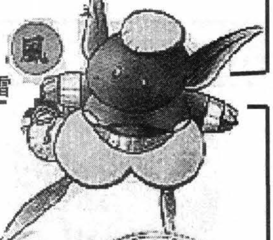
四大基本属性是指地、水、火、风。这四种属性又分为两个相对立的小组即水与火相对立，地与风相对立。



◀这个长耳精灵属性为地，与属风相对立

◀属水的精灵操纵的是灭火的阴冷之气

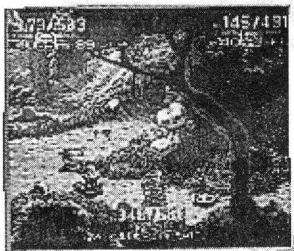
▶属火的精灵样子也像一团火，它操纵的是火和溶岩



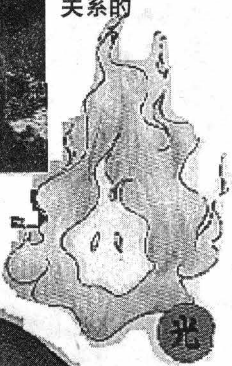
▶属风的精灵操纵风和雷

二大时间属性 光 暗

光与暗之所以被称为时间属性，理由是非常简单的。光这种属性代表白天，暗这种属性则代表夜晚。属光的精灵是人类的朋友，而属暗的精灵则是魔怪和兽人的伙伴。



◀时间属性光暗与职业变换是有关系的



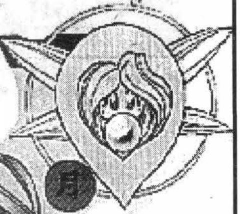
▶这个像魂灵一样的东西就是属光的精灵



◀属暗的精灵会帮助魔怪和兽人

二大神秘属性 月 木

月和木是两种特殊的属性，被称为神秘属性是有其内在道理的。属性月的精灵会通过控制星星和月亮来影响人的精神，而属木的精灵在面对最终首脑时应该能发挥它的作用。



▶属木的精灵的作用像它属性一样神秘



◀属月的精灵会从精神上影响角色

与女神关系密切的仙女

仙女与八大属性无关，可是没有属性的仙女却在游戏中占有很重要的位置。



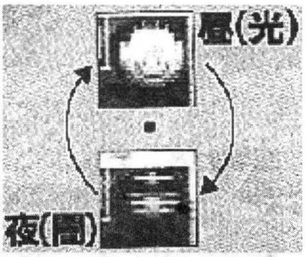
▲仙女与封印神兽的女神关系密切

时间流程的变化——昼夜和星期

“圣剑传说Ⅲ”中引入了综合性的时间概念，除了有从早晨到夜晚这种昼夜的时间流动变化外，还有一周七日的日流程变化。昼夜变化所产生的白天和黑夜，对应于属光和属暗的精灵。而一周七日的变化，则分别对应于地水火风月木属性的精灵和仙女。

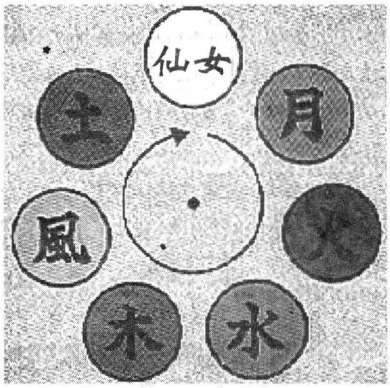
日

昼夜变化与属光、属暗的精灵相对应



月

一周七日的进程恰好对应于六种属性的精灵和仙女

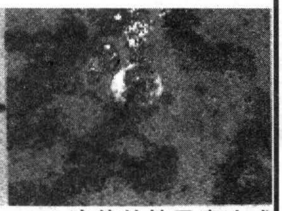


对魔法的影响

昼夜和一周七日的不同，会对魔法的威力产生影响。比如说，在火日（日文中的星期二），属火的精灵正当值，其魔法会威力大增。而在夜间，属暗的精灵战斗力就大大强于白昼。



▲可在状况画面了解星期和时间



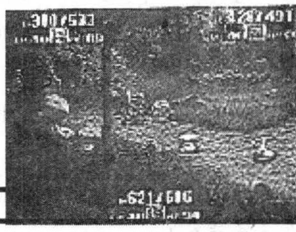
▲当值的精灵魔法威力大增

对角色及魔怪的影响

随昼夜和一周七日的不同，角色和魔怪的战斗力都全受到影响。最简单的例子就是前面提到过的卡文，到夜间可以变身为兽人，战斗力大增。



◀卡文夜间很厉害



◀也要注意魔怪的属性

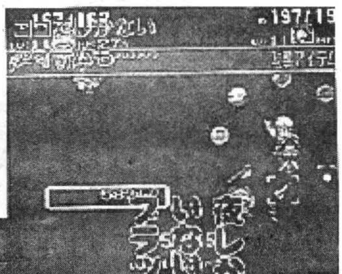
其它方面的影响

时间的流程除了会影响魔法的威力及角色和魔怪的战斗力外，也还有其它方面的影响。比如说，一般的日子到旅店都是要收费的，而在仙女当值的那天（即星期日）就可以免费在旅店住宿了。

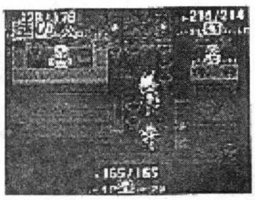
▼正好赶上仙女当值那天去住宿，不要钱，真是好运气啊！



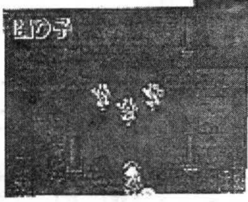
▲住宿当然要收费了



▲黑市只在夜间营业，在那儿能买到珍贵的宝物



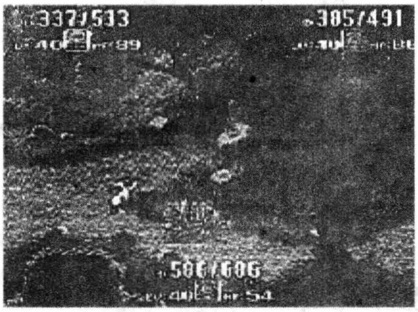
▲时间适合时，会出现奇怪的人



▲除了黑市，看来还有别的场所

神兽——不可掉以轻心的敌人

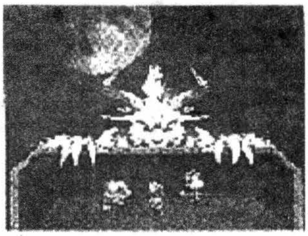
被女神用神石封印着的神兽是灾难的化身，神兽在世界诞生之前就已经存在，它在整个游戏的故事情节中起得作用举足轻重。神兽也是有属性的，在神石的封印被打破的时候，会以当时的情况被赋予属性。



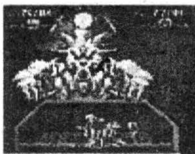
▲与神兽作战要注意其属性，找到其弱点

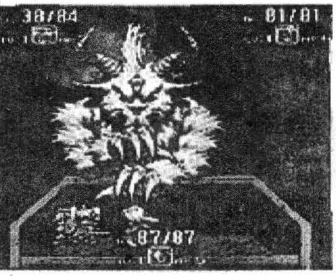
月 月之神兽 ドラン

月之神兽ドラン头上长着二只大角，爪子也显得极其锐利。当然，它除了有外表的强悍外，还会有内在的功力的，是个不好对付的家伙。



▲与它作战，一不留神就会落败





▲要躲开它的利瓜



土 土之神兽 ランドアンバー

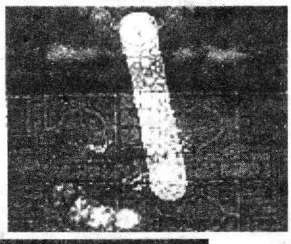
土之神兽ランドアンバ一似乎全身都是盔甲，一眼看过去，就知道它的防御力一定十分了得。它与敌手作战时，会用巨爪抓起敌手摔向大地，招法恶毒非常，玩家在战斗中对此恶招要多加小心才是。

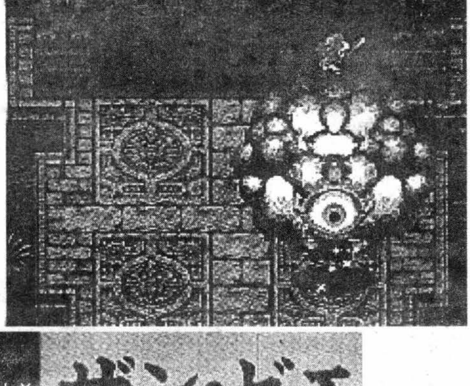


◀注意不要让它的巨爪抓住！

火 火之神兽 ザン・ビエ

火之神兽ザン・ビエ像一条火龙，在战斗中它会用火球，火柱等招法来对付敌手，玩家一不小心就要受损。与火之神兽作战的关键是要使用水系魔法。

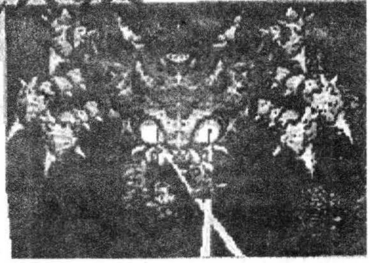




各系首脑更是非同小可的对手

圣剑传说Ⅲ中，除了神兽外，各系的首脑更是非同小可的对手。封印神石周围所渗漏出来的暗黑力量，形成了各系的首脑。这些首脑也是具有属性的。在战斗中玩家要根据其属性适当地出招，才能收到事半功倍的效果。

光 光系首脑 フルメタルムガー

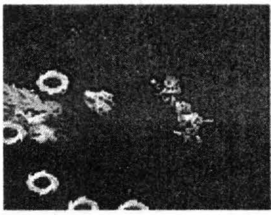


◀它擅用光系的多种攻击

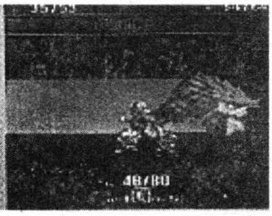
光系首脑フルメタルムガー是长着锐利尖爪的一只巨蟹。躲藏在湿气弥漫的洞窟里。它擅长的攻击是光球或光柱等光系攻击，还会用一种能给全体敌手造成伤害的触地必杀技，是一个很难对付的对手。

土 土系首脑 ジュエルイーター

土系首脑ジュエルイーター是一只巨大的鼹鼠，在阴暗洞穴深处潜藏着。它擅用土系魔法，有的招法是非常厉害的，玩家与之对阵必需全神贯注。

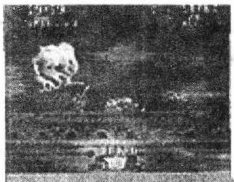


▲原始的投石攻击，就很厉害了



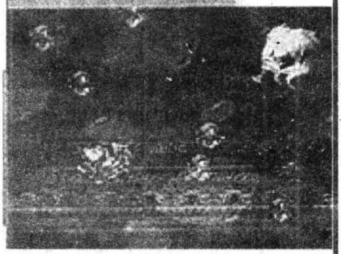
▲土系首脑的超高速攻击十分了得

闇 暗系首脑 ゴーヴァ



◀幽灵般的首脑

暗系首脑ゴーヴァ是一只在幽灵船上居住的鬼，没有实体，时隐时现。它会念咒叫来暗黑世界的角色，来为它助阵。



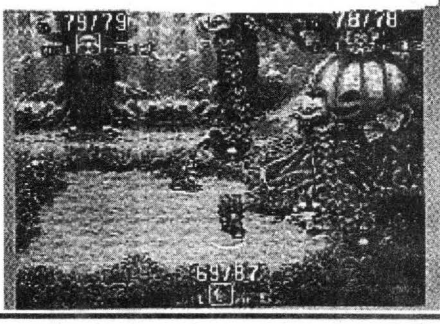
▲吹喇叭召唤一群丑角前来助阵，不好对付

幽灵般的暗系首脑

? ?系首脑 ????

这个首脑长得像是一个南瓜，挥舞着触手攻击敌人，虽然形象不象其它首脑那么凶恶，但与它对阵时想要轻易取胜也是绝对不可能的。

▼玩家要自己来体会它是何系首脑



? ?系首脑 ????



有点凶恶又有点和善的到底是何系的首脑呢，反正都是很难对付的家伙。结果怎样就要靠玩家自己了。

???????

太空战士一代完全攻略

文★无道

机种	FC	类　型	RPG	容量	2M	厂　商	SQUARE

游戏背景

世界被黑暗笼罩着
风静止了
地震和海啸
大地在抖动
人们相信一种预言，而且期待着
“世界变黑暗时，将有4位光战士出现，现在……
预言实现了，4名年轻勇士出现了
这4个年轻人就是传说中的光战士吗？
操纵形成世界的4种力量
土、火、水、风的敌人真能被打败吗？
首先要让4个水晶恢复昔日的光辉
阻止世界的崩溃！
那么起程吧，光战士们！

人物介绍

从6种职业的人物中选出4种组队，每种职业的人物都有各自的特点，这6种职业的人物在游戏过程中可转职为另6种角色，由于后面要涉及武器、防具和魔法的使用，现将各种人物编上编号，分别介绍其特性。

①战士（せんし）：可以使用绝大多数武器，不会使用魔法，是一个战斗专家，转职后为骑士。

②骑士（ナイト）战士转职而成，可以使用一些魔法，水准高的魔法依然不行。

③西夫（シーフ）：动作迅速，对逃离敌人或敌人的圈套比较拿手，转职后为忍者。

④忍者（にんじや）：西夫转职而成，可以使用相当多的武器和防具，相当不错的人员。

⑤蒙克（モンク）：注重肉体搏击，对空手战斗很拿手，转职后为超级蒙克。

⑥超级蒙克（S・モンク）：依然是空手战斗攻击力较强，可持的武器和防具都很少。

⑦红魔术师（あかまじゅつし）：可以使用黑白两种魔法但都不精通，转职后为红魔导士。

⑧红魔导士（あかまとうし）：武器和防县都可以运用自如，会的魔法更多，是一位难得的全才。

⑨白魔术师（しろまじゆっし）：使用防御系和回复系类的全部白魔法，体能稍差，转职后为白魔导士，

⑩白魔导士（しろまとうし）：会使用的魔法可有攻击性的迪亚系魔法。

⑪黑魔术师（くろまじゅっし）：使用攻击性为中心的全部黑魔法，体能稍差，转职后为黑魔导士。

⑫黑魔导士（くろまとうし）不适合武器攻击，会很多连打魔法，战斗时有他非常方便。

武器说明

共有40种，攻击力各异，比较强劲的武器商店里不出售，只能各地搜索。每人限配一种武器。命中率一项是指能提高的命中率值。

武器名	可使用者	攻击力	命中率
スンチヤク	④⑤⑥	12	0
ナイフ	①②③④⑦⑧⑪⑫	5	10
つえ	除③	6	0
レイピア	①②③④⑦⑧	9	5
ハンマー	①②④⑨⑩	9	0
ブロードソード	①②④⑦⑧	15	10
バトルアケス	①②④	16	5
シミター	①②③④⑦⑧	10	10
テッタンイヤク	④⑤⑥	16	0
ダガー	①②③④⑦⑧⑪⑫	7	10
しやくじよう	①②④⑤⑥	14	0
サーベル	①②③④⑦⑧	13	5
ロンゲンード	①②④⑦⑧	20	10
ゲレートラクス	①②④	22	5
フオールチヨン	①②③④⑦⑧	15	10
ミスリルナイフ	①②③④⑦⑧⑪⑫	10	15
ミスリルンード	①②④⑦⑧	23	15
ミスリルハンマ	①②④⑨⑩	12	5
ミスリルラクス	①②④	25	10
フレームソード	①②④⑦⑧	26	20
アィスブランド	①②④⑦⑧	29	25
ウイルムキラー	①②③④⑦⑧	19	15
ゲレートソード	①②④⑦⑧	21	20
サンブレード	①②④⑦⑧	32	30
さんごのつるぎ	①②③④⑦⑧	19	15

武器名	可使用者	攻击力	命中率
ウエアバスター	①②④⑦⑧	18	15
ルーンブレード	①②③④⑦⑧	18	15
ちカうのつえ	除③⑦⑧	12	0
ライトろクス	①②④	28	15
いやしのつえ	④⑨⑩	6	0
まじゆつのつえ	④⑪⑫	12	10
デイフエンダー	②④⑧	30	35
まとうしのつえ	⑫	15	15
シヤーブソード	②④⑧	24	25
ネコのツメ	②④⑧⑫	22	35
トールハソマー	②④⑩	18	15
レイズサーベル	②④⑧	22	20
サスクのカたな	④	33	35
ヱクスリバー	②	45	35
マサムネ	全体⑩	56	50

防具说明

防具也是有40种之多，共分四类，如果装备的太多重就会降低敏捷度和回避率。

1. 甲胄类

甲胄名	可装备者	防御力	重量
小く	全体	1	2
カわよろい	①－⑧	4	8
くそりカたびら	①②④⑦⑧	15	15
てつよろい	①②④	24	23
ナイトのよろい	①②	34	33
ミスリルメイル	①②④⑦⑧	18	8
フレイムメイル	①②④	34	10
ラースアーマー	①②④	34	10
ダイヤアーマー	②	42	10
ドラゴソメイル	②	42	10
どうのうでわ	全体	4	1
ぎんのうでわ	全体	15	1
ルビーのうでわ	全体	24	1
ダイヤのうでわ	全体	34	1

2. 盾牌类:

盾牌名	可装备者	防御力	重量
しろのローブ	⑩	24	2
くろのローブ	⑫	24	2
カわのたて	①②④	24	0
てつのたて	①②④	4	0
ミスリルのたて	①②④	8	0
はのおのたて	①②④	12	0
アィスシールド	①②④	12	0
ダイヤシールド	②	16	0
イーヅスのたて	②	16	0
バックラー	除⑤⑥	2	0
まもりのマント	全体⑧	8	2

3. 头盔类:

头盔名	可装备者	防卸力	重量
カわのぼうし	全体	1	1
カぶと	①②④	3	3
おおカぶと	①②④	5	5
ミスリルカぶと	①②④	6	3
ダイヤのカぶと	②	8	3
いやしのカぶと	②④	6	3

4. 护手类:

护手名	可装备者	防御力	重量
リボソ	全体	1	1
カわてぶくろ	全体	1	1
せいどうのこて	①②④	2	3
はガねのこて	①②④	4	5
ミスリルのこて	①②④⑧	6	3
ガソトレット	②④⑧	6	3
きよじんのこて	①②④⑧	6	3
ダイやのこて	②	8	3
まもりのゆびわ	全体	8	1

魔法说明

总共12种职业的人物中，以各种魔法师和魔导士对魔法比较精通。战士不会魔法，转职为骑士后可学会几种水准3以下的白魔法；西夫也不会魔法，转职为忍者后只会一些水准4以下的黑魔法；蒙克和超级蒙克一生也学不会魔法；红魔法师会29种黑白魔法，不过都在水准7以下，转 职为红魔导士之后可多学会11种魔法，但高深的水准8的魔法依然不会，白魔术师和白魔导士只会白魔法；黑魔术师和黑魔导士只会黑魔法。

魔法说明表如下：

水平	类别	魔法名称	会使用者	对象	使用效果
水平一	白	クアル	②⑦⑧⑨⑩	我一	回复HP16－32
		ディう	⑨⑩	敌全	伤敌20－80
		ブロテス	②⑦⑧⑨⑩	我一	防御＋8
		ブリソク	②⑧⑨⑩	自身	回避＋12

水平	类别	魔法名称	会使用者	对象	使用效果
水平	黑	フアイア	②⑦⑧⑾⑿	敌一	火攻 10－40
		スリプル	②⑦⑧⑾⑿	敌一	催眠
		シエイプ	②⑦⑧⑾⑿	敌全	命中率＋10
		サンダー	②⑦⑧⑾⑿	敌一	闪电 10－40
水平2	白	ブラナ	②⑦⑧⑨⑩	我一	逃离战斗
		サイレズ	②⑦⑧⑨⑩	敌全	封咒
		バサンダ	②⑦⑧⑨⑩	我全	闪电伤害减半
		インビジ	②⑦⑧⑨⑩	我一	回避＋20
	黑	ブリザド	②⑦⑧⑾⑿	敌全	冷风 20－80
		ダクネス	②⑦⑧⑾⑿	敌全	回避大增
		ストライ	②⑦⑧⑾⑿	我一	攻击＋14％
		スロウ	②⑦⑧⑾⑿	敌全	攻击次数减半
水平3	白	クアルア	②⑦⑧⑨⑩	我一	回复 HP32－64
		アデイア	⑦⑧	敌全	伤敌 40－160
		バフアイ	②⑦⑧⑨⑩	我全	火焰伤害减半
		ヒール	⑦⑧	我全	回复 HP12－24
	黑	フアイラ	④⑦⑧⑾⑿	敌全	火攻 30－120
		ホールド	④⑦⑧⑾⑿	敌一	麻痹
		サンダラ	④⑦⑧⑾⑿	敌全	闪电 30－120
		シエイラ	④⑦⑧⑾⑿	敌全	命中率＋10
水平4	白	ボイゾナ	⑦⑧⑨⑩	我一	解毒
		フイアー	⑨⑩	敌全	驱敌
		バコルド	⑦⑧⑨⑩	我全	冷风伤害减半
		ボキヤル	⑨⑩	我一	抵消敌魔法
	黑	スリプラ	④⑦⑧⑾⑿	敌一	长久催眠
		ヘイスト	④⑦⑧⑾⑿	我一	两次攻击
		コソフユ	④⑦⑧⑾⑿	敌全	混乱
		ブリザラ	④⑦⑧⑾⑿	敌全	冷风 40－160
水平5	白	ケアルダ	⑦⑧⑨⑩	我一	回复 HP64－128
		レイズ	⑧⑨⑩	我一	复活
		ダデイア	⑨⑩	敌全	伤敌 60－240
		ヒーラ	⑨⑩	我全	回复 HP24－48
	黑	フアイガ	⑦⑧⑾⑿	敌全	火攻 50－200
		クラウダ	⑧⑾⑿	敌全	毒烟攻击
		テレポ	⑧⑿	我全	移到前面楼梯
		ラスロウ	⑦⑧⑾⑿	我一	受攻次数减半
水平6	白	ストナ	⑨⑩	我一	解除石化
		ダテレポ	⑧⑩	我全	出洞
		ブロテア	⑧⑨⑩	我全	防御＋12
		イソビア	⑧⑨⑩	我全	回避＋20
	黑	サソガー	⑧⑾⑿	敌全	闪电 60－240
		デス	⑾⑿	敌一	死亡
		ケエイク	⑾⑿	敌全	地震
		スタソ	⑾⑿	敌一	长久麻痹

水平	类别	魔法名称	会使用者	对象	使用效果
水平7	白	ケアルガ	⑩	我一	HP 全回复
		ガデイラ	⑩	敌全	伤敌 80－320
		バマジク	⑧⑨⑩	我全	预防死亡魔法
		ラヒーラ	⑨⑩	我全	回复 HP48－96
	黑	ブリザガ	⑧⑾⑿	敌全	冷风 70－280
		ブレィケ	⑿	敌一	石化
		セーバー	⑿	自身	命中率＋40
		ブライン	⑾⑿	敌一	使敌人隐没
水平8	白	アレイズ	⑩	我一	复活及 HP 满
		ホーリー	⑩	敌全	伤敌近死
		バオル	⑩	我一	预防魔法攻击
		デスペル	⑩	敌一	丧失攻击能力
	黑	フレアー	⑿	敌全	伤敌近死
		ストップ	⑿	敌人	无法攻击
		デジヨン	⑿	敌全	全体死亡
		キル	⑿	敌一	大伤敌首脑

操作说明

A：开启指令/确定指令/乘离飞空艇

B：关闭指令/消除指令

START：开始游戏

SELECT：队伍排列

十字键：移动队伍/游标移动

B＋SELECT：查看世界地图

指令说明

主指令：宝物（アイテム）
魔法（まはう）
武器（ぶき）
防具（はうぐ）
状态（ステーダス）
けいけんち（经验值）
つぎのしベルまであと（升级经验）
ちから（力量）
すばやさ（敏捷）
ちせい（智能）
たいりよく（体力）
こううん（运气）
フユボソ（武器装备）
めいちゆうりつ（命中率）
アーマー（防护力）
カいひりつ（回避力）

战斗指令：战斗（たたカう）
魔法（まはう）
药粉（くすり）ア

物品(もちもの)

逃跑(にける)

攻略过程

笔者将整个游戏分为七章。

序幕之章

太空战士系列有个不成文的规定,从不直接进入游戏,总要完成一定任务才出现标题画面正式开始冒险旅程。

世界被黑暗笼罩着,古老的预言实现了,4个勇敢的年轻人来到这片大陆之上,光战士们从柯尼利亚城(コーネリアのしろ)开始大冒险旅程。国王就在这座城二楼的小皇宫中,因为公主雪拉被妖怪加兰多捉去,所以他召见4位光战士请求援助,于是救出公主就是光战士的第一个目的。

这座城,一楼内部的宝物库好象藏着什么重要的宝物,但缺少神秘的钥匙便打不开,在这座城里什么宝物也得不到。和城里人交谈收集情报,得知捉走公主的加兰多原先也是一名好骑士,但现在却捉走了公主,好象跑到这座城北方的卡欧斯神殿去了。

一出柯尼利亚城就看见郊外的柯尼利亚镇(コーネりろのまち),要在作战前先装备起来,手里的钱总共也就400基尔德,看看前面的表格,好好安派一下该买什么吧!对于面临的战斗来说,买武器和防县倒不如买黑魔法。出城后慢慢往西北方向走,若体力即将耗尽则要尽快回城休息。走不多远,就能看见一座小神殿位于森林边上,加兰多就在这里。

卡欧斯神殿的构造比较简单,加兰多在宫殿中间的大房间里,但在同他作战之前要到左边的两个房间拿取皮铠甲(カわよろい)、皮盾(カわのたて)、连环鞭(ヌンチヤク)这样攻防水平大大提高。右侧的两个房间挂着锁,等有了神秘钥匙时再来拿。装备好以后,就进入中央的房间,可看见加兰多和他身后的公主,与之交谈,战斗就开始了,但也不必过分担心,只要战前恢复好体力、水平1也可以轻易地打倒加兰多,救出公主后和公主交谈,画面跳回到柯尼利亚王城,国王为感谢光战士的英勇,决心帮助光战士们去拯救世界,于是派人在城北架设了北桥(さたのはし),让光战士们继续前进。不过走之前,战士们要和公主道别,她会送战士们琵琶琴(リエート)。战士们正要过桥往大陆前进时,画面一变,原先序幕之战已经完成,出现了游戏标题,序幕之章就这样完成了。

大航海之章

过了北桥一直往北走,玛多亚洞窟在大陆的北角上,这里没有宝箱也没有妖怪,只有魔女玛多亚,身边有魔法的法器在绕圈,进洞打听,原来玛多亚的水晶眼被偷走了,所以什么也看不见了,她请求战士们帮她找回宝物。

沿路搜寻城镇,终于在遥远的东方布拉伯卡镇(プラボカ)城外有一个港口,这意味着什么呢?可能会找到海船吧。海盗比克在镇上捣乱,使民众深受其害,镇的东北角有一个魁梧的人,这就是海盗比克,和他一讲话,他就野性大发,随即有9个海盗来袭,不过可以轻易打败他们。这时比克收敛多了,大叫投降后。表示要把自己的船送给战士。出了镇子,原先什么都没有的港口果然有一条船。有了船,可以在内海中自由航行,不过只能在有港口的地方抛锚。大航海的时代开始了。

从布拉伯卡港乘船出海,沿着陆地南下,可以到达的港口附近,就是艾尔夫城(エルフのしろ)。传说中睡不醒的王子就在城里,神秘的钥匙也在他身上,多与城里人交谈得知,只有清醒药才能使王子醒来,对王子施咒的是黑暗艾尔夫王——亚斯多斯。另外,在离城不远有一个宝库,要从城入口外贴着城墙走才能到达,里面好象有重要的宝物,但必须要神秘的钥匙。在艾尔夫城的周围很容易长级,所以踏下心来打打猎吧。注意有一个重要的情报:玛多亚什么药都会做。

从艾尔夫城乘船继续向西航海,又会到一个港口,多瓦夫窟洞(ドワーフのとうくつ)就在港口附近,里面宝物众多,在洞内最北面的大屋子外可以碰上奈力克老头儿,他正在挖运河,运河挖开后就可以在大洋中航行,但苦于没有硝酸甘油的火药使工程停顿。在这里听人讲玛多亚找寻的水晶眼在亚斯多斯手中。

怎样才能找到亚斯多斯呢?不妨到艾尔夫城西边的西城(にしのしろ)去看看。城里只有一个国王,他说,只要得到沼泽洞中的王冠,西城会恢复原状。马不停蹄地再向南方行进,沼泽洞(ぬまのとうくつ)在海边。洞中房间众多,有不少空房间,不过为了找到王冠,还是值得一个屋子一个屋子地查找。终于在地下三楼的一个房间发现了王冠(クシウン)。

带着好不容易得到的王冠赶回西城,刚拿出王冠,国王就变脸了,原来他就是邪派人物亚斯多斯。打倒他后可以得到水晶眼(すいしようのめ)。拿到了水晶眼别忘

太空战士一代完全攻略

长风破浪会有时 直挂云帆济沧海

了给玛多亚送去,虽然路途遥远,但有什么办法呢?把水晶眼给玛多亚后,她会高兴地送给你清醒药(さめのくまり)。带着药再来到艾尔夫城,用清醒药使王子醒来,逃脱咒语的王子兴奋过度,送给光战士们期待已久的宝物神秘的钥匙(しんぴのカキ),用这钥匙打开宝物库门,得到封存日久的肖酸甘油火药(ニトロのカやく)。剩下唯一没做的事情就是带着火药去多瓦夫洞窟,并交给会使用它的奈力克老头儿,运河工程又可重新上马,很快地内海和外海的运河便开通了。船终于可以在外海出入了。上船吧!光战士们!

土的水晶之章

通过运河后往西往北行驶,很快就会发现一个类似废墟的地方——默门多镇(メルモンドのまち)。正如在以前的镇上所听的情况一样,大地已经遭到破坏,镇上的教会和道具店已成废墟一片,若有队员死去就无法在这里复生,注意恢复体力的药粉也买不到,前途十分艰险了。镇中的人说:镇的西方洞窟里住着博学的沙达老人,途中会有一座巨人岭挡路,里面的巨人非常喜欢红宝石。

由于缺少红宝石,所以只好先去南方的亚斯洞窟(アースのとうくつ)去消灭潘派亚。在这个洞窟中生活着一些水准很高的强敌,颇难对付,可是能得到的宝物也大都很强劲,如骑士甲胄(ナイトのヨロイ),米斯里剑(ミスリルソード)等。使大地腐败的原凶在地下三楼的内部,打倒他真的能让大地复原吗?千辛万苦地打倒潘派亚,再打开房间里的宝箱,里面有美丽的红宝石(スタールビ),不过有些疑问的是房间后部地上有一块象石板样的东西,不知是不是什么机关?

再去巨人岭找巨人,把红宝石送给喜欢宝石的巨人,他会吃得津津有味,随后便消失了。通过巨人岭,向西南走到贤者洞窟(けんじやのとうくつ),博学的沙达老人讲了一番话,听了他的话,光战士们吓了一跳。原来,潘派亚还不是使大地腐败的敌人。他会给战士们一把土杖(つちのつえ),指示在潘派亚房间后部使用便会发生一些事情。

带着沙达给的土杖再到亚斯洞窟,来到象石板状东西的跟前使用土杖,秘密的入口便打开了,进入地下5楼可发现有水晶的屋子,研究水晶时,土的卡欧斯——立奇跳了出来,打倒他,登上台座,土水晶恢复了往昔的光辉。

火的水晶之章

从默门多镇搭船西行,就来到遥远的东方,登上岸后可见到一个被新月形湖泊所包围的美丽城镇克圣雷克镇(クレヤントレイケのまち)。在这个镇东方广场上聚集了最有名的12位预言家,听他们说火的卡欧斯在格鲁格火山之中,当集齐4个水晶时要回到这里揭开最后的谜。只有拿到土水晶之后,其中一位预言家才会送你独木舟(カス),有了它可以在河中自由旅行,而且方便到任何地点都可以登陆,有情报说浮游石在镇北方的洞穴中。

用独木舟穿过迷宫一般的河道,在湖中央能发现格鲁格火山(ゲルゲカきん)。在火山中有很多损伤地带,只要走一步就会消耗一些体力,所以要多带恢复药,经常补充体力,经常走出地面储存,否则很难有什么作为。来到格鲁格火山的地下5楼,有放射状的8条通道。其中有1条通向火的水晶。火的卡欧斯叫马利里斯,他对睡眠和麻痹的魔法攻击而言比较脆弱。好好利用这一点来打倒他,台座上的火的水晶便属于你了。

回到克圣雷克镇后稍事休息,出海向北到下一个港口,冰的洞穴(こおりのとうくつ)就在附近。在这个冰的洞穴中,也有一些损伤地带,但只是在地下3楼。洞穴里宝物众多,这些都是不怕火的宝物。浮游石的拿取要一点技巧:在地下二楼的大房间中,有一个被陷阱围着打不开的宝箱,里面就是浮游石(ふゆうせき)。从陷阱掉下去,然后走直通的楼梯爬到地下1楼,再到里面房间的陷阱,再掉一次正好落在浮游石旁边。

现在又是没什么地方可去的局面,别着急,拿着浮游石去看看克圣雷克镇海边的吕干沙漠(リユカーンきんばく)。站在沙漠上使用浮游石,一架飞空艇就从沙漠中浮起来了,这就是传说中的飞空艇。用飞空艇旅行是很轻松的事,比走路快得多而且没有敌人。要离地或着陆都用A键控制。唯一的缺点就是只能在平原和草地着陆,要去某个地方要选择着陆点。

由于北半球没有港口,因此一直去不了,现在的光战士们乘着飞空艇向北方进发。北方海面上散落的小岛是龙王巴哈姆特居住的地方,龙王洞(ドラゴンのとうくつ)的龙王说只要把训练城的勇气之证拿来,他就给光战士们授与新的称号。

在西方半岛着陆,向远处的训练城(しれんのしろ)走去,唯一的目标就是勇气之证(ネスミのしつぱ),城里的台座和柱子就是跳关的地点,勇气之证在3楼的宝箱中。再去见龙王时,龙王会给战士们改变等级,提升力量,转职后的光战士们更强大了。

水的水晶之章

为了寻找水的水晶,光战士们从龙王洞往西来到旺拉克镇(オンラクのまち),这个城里虽然有木桶做的潜水艇,但是因为不能在其中呼吸,所以还不能使用。听一个女子说她父亲所在的商队一直朝西去了。

四下找寻商队的光战士们在世界的东北角高山上无意中发现了一个城镇山顶镇(さんちようのまち),

因为四周都是山，所以只有乘飞空艇才能到达这里，听人们说，在这个城郊外住的泉之妖精可以从泉底吸取空气之水，但是据说最近那妖精去向不明，只要有了空气之水，就能在水底呼吸，潜水艇就派上用场了。难怪看不见妖精了，据知情人说有人抓走了它并卖给了商队，而商队就在旺拉克镇西边沙漠的北方森林一带。山顶镇被称为鹰眼，另一个被称为鹰翼的城镇在遥远的南方。

先去被称为鹰翼的鲁非人镇（ルフエイソじんのまち）看看。在空中飞时发现了镇子，但却无处着陆，最后在较远的地方发现了一个岩石和森林交界的地点有一块狭窄的空地。着陆后千辛万苦地走到镇子，谁知道竟然不通语言，不过在镇上找一找能发现有究极魔法的魔法屋。不懂周围人的话，只有拿到玫瑰花石弄通鲁非人语后再说了。

现在去找妖精，听了旺拉克镇上女子的介绍，战士们到达镇西沙漠的北方森林，在空地上走一走，商队就突然出现了。商队只卖一种商品——妖精瓶(ようせいのどフ)，居然要50000基尔德，真是狮子大开口。心疼地掏钱买下，想把盖子打开时，好象有什么东西跑出来了。光战士们猜想这一定是妖精，于是追到山顶镇去，到泉边走动，妖精出现后送给大家空气之水(うくきのみず)，有了空气之水再去旺拉克镇时 就可以乘坐潜水艇了。

搭上潜水艇，突然就来到海底神殿(カいていしんてん)。海底神殿中的敌人都很强，边走边搜集钻石制的装备。神殿的最上层是美人鱼居住的地方，从西北角顺路前行就能到达东北角，里面有3个宝箱钻石护手(ダイヤのニて)，钻石头盔(ダイヤのカぶと)和玫瑰花石(ロぜツタいし)。水的卡欧斯——克拉肯的房间在神殿的最下层，很不好找，用雷电系魔法打倒他，水的水晶就恢复光辉了。

风的水晶之章

有了玫瑰花石，如果仅仅是带着，那还是无法懂得鲁非语的，必须让默门多镇的学者乌尼看，请他来讲解。懂得鲁非语后再去和鲁非人交谈，会得到钟琴(チャイム)。

山顶镇人曾提过他们看到神秘的光往西飞去，追寻这道线索，结果从旺拉克镇用独木舟往上游走穿过瀑布，见到一个瀑布后洞穴(たきのうらのとうくつ)，在这个锯齿状的迷宫中前进的秘技是：左→上→左→下→左→上，最里面有个房间，里面的机器人会给战士们一个跳关的方块(ワープギュープ)。钟琴和方块是夺取风的水晶的两件必备的宝物。



过去你无法进入的沙漠之塔——辰气楼的塔，现在靠了钟琴就可以进入。辰气楼（しんきろうのとう）是个好地方，能得到的宝物极其多，而且比较集中，妖怪也非常少，简直就是白给。1楼和2楼较轻松，3楼上有机器人和兰色的龙在等着战士们。3楼机器人身边的机器要留心，这就是可以把人带到浮游城的传送机，要让它转动起来就要靠方块了。

浮游城实际上是浮在空中的城，而且能看到下面的世界。这座浮游城据说是鲁非人祖先所建造的太空站，这说明古代的鲁非人有着高度的文明。这座城的特点是没有楼梯，是以三角形的跳关地带代替的，要记住路怎么走。浮游城的3楼有一个能看下界的窗子，从这里可以看到土火水风4个水晶的祭坛，可以看到有4股力量，象雾一般流到一个地点，那就是卡欧斯神殿的所在地。4楼的通路象棋盘，如果瞎走很容易迷失方向。要确认环状的宽度可会有所发现。最上面1层楼，就是风的卡欧斯——地亚马特的住所，他的实力相当强

大。打倒他，风的水晶的光辉重现了。现在4个水晶的光辉都恢复了。

最终决战之章

4个水晶的光辉都重现了，这时记起预言家的话了吗？到克圣雷克镇再求教于12位大预言家，他们会告诉你最秘密的情报。来到卡欧斯神殿，看到的5只蝙蝠实际上是天空人变的，听了蝙蝠们的话，用4个水晶的光辉一起照射在房间中的黑水晶上，4种力量汇合后门会打开就可以回到2000年之前的卡欧斯神殿。在宽广的旧卡欧斯神殿中用感觉找到被邪恶的门所封印的楼梯，并弹奏公主给的琵琶琴，因为神圣的琴声可以破坏邪恶之门。所有前面登场的妖怪都再度出现，关卡重重，终于来到首脑前，这个妖怪首领是谁呢？把最终的敌人打倒后，一切的真象都明白了，令人感动的结束画面也就出现 了。

编后语

如果有人要问，一款1987年版的游戏，真值得用偌大的篇幅，以完全攻略的形式，做详尽的介绍吗？我们可以非常负责任地做一个中肯的回答："值得"。因为，时间是最公正的法官。在许多七、八年前、甚至两、三年前推出的游戏被时间无情地淘汰的情况下；在FC已处于日薄西山颓像百出的1994年，日本推出了"太空战士一代、二代"合卡的怀旧金卡。事隔七年，一款游戏未做任何修改，仍原汁原味地又被端了出来，而且依然带来了"销售热潮"，这在游戏史上是绝无仅有的现象。这也证明了"太空战士"是真正经得起时间考验的游戏。这种经得起时间考验的游戏，具有永恒的魅力，可称之为永恒的游戏。对于永恒的游戏，介绍与否，自然不必囿于年限。况且，1995年以来，"太空战士一代、二代"的合卡，在国内许多游戏专营店崭露头角，引起许多玩家的兴趣，但苦于全日文字幕，急切中摸不着头脑。为解玩家燃眉之急，也就有了这篇完全攻略。至于为什么选择介绍了一代而不是二代，我们下面再多说几句。

回顾1987年，PRG有如一个新生儿，虽说初生牛犊不怕虎，但具体该往哪个方向发展，采取哪种样子的游戏风格和系统，与其它类型游戏竞争，正如一个人站在十字街头徘徊不前，这时一颗新星升起了，这就是SQUARE公司制作的《FINAL FANTASY》——太空战士一代。

它一经诞生，就象一座灯塔一样，为以后的RPG作品指明了方向，从那以后，RPG的作品有如雨后春笋一般遍地生长，如果说1987年是RPG逐渐成熟的一年，那么在这一年中，《太空战士一代》就是满天星斗中最亮的一颗，它绝对是一部划时代的伟大作品。

这次介绍的太空战士一代，也是经过思虑的，本来二代与一代均甚为精彩，但作为一个时代的开始，介始一代比二代的意义更大。一代的黑白魔法、交通工具、组队和转职至今仍被沿用，可见它仍具有强大的生命力。 （转下页）

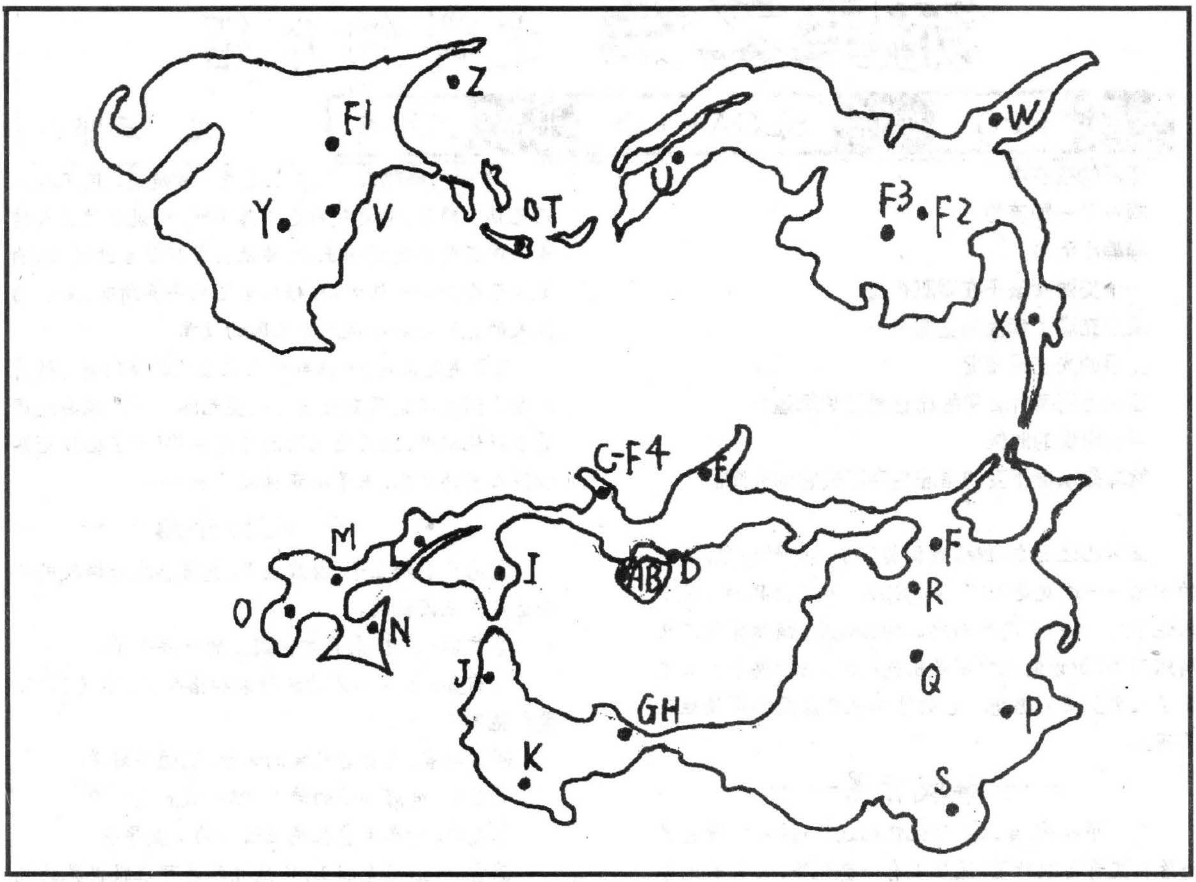
台湾省软件制作公司进军土星游戏

在全球性电子游戏热潮的激励和带动下，近年来，我国台湾省的游戏软件制作一直相当活跃。其制作方向，除数量不多的8位机和16位机的游戏外，基本上偏重于电脑游戏软件的制作，也不断有深受玩家欢迎的佳作推出。最近，在次世代游戏机越来越火爆的市场形势下，台湾省的软件制作公司不甘落后，也开始涉足32位游戏机的游戏制作。据媒体报道，台湾INTERSERV软件开发公司在近期要推出一款名为"敦煌"的世嘉土星机游戏。这是一款以中国历史为故事背景的冒险游戏，在中国大西北辽阔的版图上，围绕着众多神秘的历史遗迹，玩家开展多姿多彩的冒险活动。游戏的画面设计相当华丽，玩家在进行游戏的过程中，会欣赏到许多穿插在故事中的精彩动画画面，获得良好的视觉享受。同时，因为是历史题材的游戏，玩家在津津有味地进行游戏时，也能不知不觉地学习到许多历史知识，寓学习于游乐中，一石二鸟。目前，INTERSERV公司正在抓紧"敦煌"这款游戏的开发与制作。据称，开发制作工作已进入尾期，但发售日和售价都尚未最终决定。相信广大玩家朋友们，都盼望这款中国人制作的土星游戏及早问世。这款游戏推出后，不但结束了日美软件制作公司独霸土星游戏制作圈的局面，也使广大玩家能在土星机上玩到中文游戏，造福玩家不浅！

海外TV游戏排行榜（截至1995年11月）

名次	游戏名称	游戏类型	机型	名次	游戏名称	游戏类型	机型
1	D之食卓	ADV	3DO	6	勇者斗恶龙五代	RPG	SFC
2	时空之轮	RPG	SFC	7	实况中继野球	SPG	SS
3	美国赛车	RAC	SS	8	大战略	SLG	SS
4	铁拳	FGT	PS	9	皇家骑士团二代	SLG	SFC
5	太空战士六代	RPG	SFC	10	圣剑传说三代	A・RPG	SFC

（接上页）



地　　图

A:柯尼利亚城(コーネリアのしろ)
B:柯尼利亚镇(コーネリアのまち)
C:卡欧期神殿(カオズのしんてん)
D:北桥(きたのはし)
E:玛多亚洞窟(マトーヤのとうくっ)
F:布拉伯卡港口(みなとまちプラボカ)
G:艾尔夫城(エルフのしろ)
H:艾尔夫镇(エルフのまち)
I:多瓦夫洞窟(ドワーブのとうくっ)
J:西城(にしのしろ)
K:沼泽洞穴(ぬまのとうくつ)
L:默门多镇(メルモソドのまち)
M:巨人峰(まよじんのとうげ)
N:亚斯洞窟(アースのとうくつ)
O:贤者洞穴(けんじやのとうくつ)
P:克圣雷克镇(クレヤソトレイクのまち)
Q:格鲁格火山(グルグカぎん)
R:冰洞穴(こはりのとうくつ)
S:吕干沙漠(リエカーンちげく)
T:龙王洞穴(ドラゴソのとうくつ)
U:训练城(しれんのしろ)
V:旺拉克镇(オンラクのまち)
W:山顶镇(ちんちようのまち)
X:鲁非人镇(ルフエインじんのまち)
Y:商队(キヤラバン)
Z:海底神殿(カいていしんてん)
F1:瀑布洞穴(たきのうらのとうくつ)
F2:辰气楼塔:(しんさろうのとう)
F3:浮游城(ふゆうじよう)
F4:旧神殿(カニのカオスのしんてん)

流星之铠 之详细介绍

类型: RPG 媒体: SEGA—CD 出品: 1993年

文·三郎

漆黑的夜空中
飘过了一颗流星
静静小河边
一个美丽女孩子在默默祈祷
脸上充满了幸福和憧憬……
流星的光芒虽短促
但天上还有什么星能比它更灿烂辉煌!
当它出现的时候
就算是永恒不变的星座也夺不去它的光辉。

虽然已经逝去,但给我们留下了美好的印象,美好的回忆——这就是1993年SEGA—CD出品的《流星的铠甲》。在一个美丽而凄凉的传说中,悄然登场而又悄然而去,但谁能说它不是出色的游戏呢?整个游戏充满了人文主义的思想,它的结局也象流星那样绚烂而美丽。

——游戏背景——

几万年以前,令人不复记忆的遥远过去,一颗流星坠落在艾奇雷欧行星,流星上有一套铠甲,具有着无穷的破坏力量。行星上的文明人类为了对抗这套铠甲,想尽了办法,施展了无数手段,但是数百万的军队被铠甲轻易地消灭。在铠甲的压倒性的强大力量面前,人们束手无策,坐以待毙。就在这时,出现了五位英勇的魔导士,经过连番激战,千辛万苦地将这一副恶魔之铠甲封印住,拯救了全世界。

这就是世代流传的流星铠甲的故事

很多年过去了……

位于洛迪西亚大陆之北的海尼洛亚王国,在贤明的洛夫法鲁特国王和海贝鲁加王子的精心治理下,人民过着和平安详的生活。

某一天,城内突然出现了一位身受重伤的青年女郎,她名叫艾琳,但艾琳除了自己的名字之外丧失了其它一切记忆。经过接触,艾琳和海贝鲁加王子相互爱慕,终于坠入了爱河,这一天,他们决定步入教堂举行盛大的婚礼,全城的人民也都出来庆贺。

就在他们在神甫面前庄严宣誓的时候,城中忽然传来惊天动地的爆炸声,地动山摇,火光冲天,整个城镇顿时变成一片火海,在火光中,站立起一个巨大雄伟的钢铁巨人,海贝鲁加在与之战斗时心神疲惫而昏倒,失去了意识。

当王子渐渐醒来,城市也变成一片废墟,国王和王后已伤重难治,爱妻艾琳也下落不明,据说是被巨人掳走。国王临终前嘱咐王子,要他去寻找贤者欧特,以确定自己今后的生活方向,根据生还的士兵所言,来袭的敌人的铠甲上刻有达尼克王国的纹章。

王子决定出发,他独自站立在破败的城门前。眼前就是广阔的洛迪西亚大陆,一望无际。可是在某处藏着杀死他双亲,毁灭他王国的罪魁祸首!为了拯救世界和他心爱的艾琳,王子决意独闯天涯……

——人物介绍——

①海贝鲁加王子:游戏主角,英勇善战为拯救世界向达尼克王国挑战。

②艾琳:王妃,来自神秘国度的奇异女子。

③雷芬:游历四方的旅行家和格斗家,实力强悍,爱打抱不平。

④波特鲁:大贤者欧特的弟子,聪明而好学。

⑤兰斯:爱好和平的诗人,唯一缺点是好酒。

⑥尼娜:侍奉卡鲁扎尼亚国王的女魔导士,

⑦吉鲁,达尼克国王,四处寻找着可征服世界的流星之铠。

⑧米希:海贼首领,他的特长武器是鞭子。

——指令说明——

指令分移动指令和战斗指令两部分:

移动指令:

1. どうく:道具
   - つかう:使用
   - せいりする:整理
   - すてる:丢弃
2. まほう:魔法
3. そうび:装备
4. つよさ:状态
   - レベル:现在等级
   - けいけんち:现在经验值
   - あと:升级所需经验值
   - つよさ:力量
   - すぼやさ:速度
   - ニうううイ:运气、躲开攻击之机率
   - ちせい:知力、魔法攻击力
   - たいりよく:体力、HP
   - まほう:魔力、MP

こうけき:攻击力、现在值/基本值
はうぎよ:防御力、现在值/基本值
5. セーブ:储存进度

战斗指令:
1. ニラげき:攻击
2. まほう:魔法
3. どうく:道具
4. オート:自动战斗、按A或B键解除
5. にげる:逃跑
6. はうぎよ:防御

——魔法说明——

魔法名称	使用者	消耗MP	使用效果	对象
フレム	①④⑥	2	火焰系	敌一
フレムル	①④⑥	4	火焰系	敌一
フレムド	④⑥	8	火焰系	敌全
フレムガイン	④⑥	20	火焰系	敌全
ライ	⑥⑧	5	雷电系	敌一
ライル	⑥	15	雷电系	敌一
ライド	⑥	22	雷电系	敌全
ライガイン	⑥	35	雷电系	敌全
ヒリーグ	①③④⑤⑥	2	回复系	我一
ヒルンガル	④⑤⑥	9	回复系	我一
ヒーリガグア	⑤⑥	18	回复系	我全
ヒーリオール	⑤⑥	30	回复系	我全
ぎル	⑥	1	吸收MP	敌一
スリプ	④⑤⑥	3	催眠	敌一
サーレン	④⑥	7	封咒	敌一
リジヨン	④⑥	9	混乱	敌一
エスクプ	④⑤⑧	10	逃出迷宫和战斗	我一
キエア	④⑤⑥	15	状态恢复及复活	我一
パース	⑤⑥	25	提升攻击	我一

——武器说明(1)——

武器名称	装备者	售价	攻击力	效果
とうぞくナイフ	全体	80	4	速度+4
ショートソード	全体	250	8	
レっぷうダガー	④	400	11	攻击敌全
ブロソズソード	①⑤⑧	580	12	
ふえのふきせ	④	640	15	
ぎへのナイフ	全体	800	14	
ロソゲソード	①⑤⑧	1000	18	
ショウトボウ	④⑥	1100	25	攻飞行系
ロースウイップ	⑧	1200	94	攻击敌全

——防具说明——

1. 铠甲类:

铠甲名称	装备者	售价	防御	效果
ぬののふく	全体	50	1	
カわのふく	全体	200	4	
レザーラアーマー	①③④⑤⑥	600	8	
カくとうぎ	③④	1000	12	
フロソズメイル	①⑤⑧	1200	14	
まどうしのふく	④⑥	1320	15	
こおりのころも	⑥	2100	17	
チヤイナドレス	②⑥	2600	19	速度+2
スケイルメイル	①④⑧	3500	20	
しじへのローブ	⑤⑥	5400	22	
ブレートメイル	①⑧	9200	33	
バトルドレス	②⑥	10000	27	速度+4
シルバーメイル	①⑧	12400	38	
ナイトメイル	①⑧	20000	44	
カぜのローブ	⑥	25500	39	
つさのローブ	⑤⑥	42000	52	知力+18
バニードレス	②⑤⑥⑧	70000	65	速度+14
ルーンメイル	①②⑤⑥⑧	74000	68	
クイーソドレス	⑥⑧	82000	76	
オーラアーマー	①⑤⑧	120000	84	
ドラゴソメイル	⑤	185000	90	防火
めガみのローブ	⑥	300000	86	知力+36
ゴットメイル	①⑤⑧	480000	98	

2. 盾牌类:

盾牌名称	装备者	售价	防御	效果
カわのたて	全体	100	3	
ブロンスのたて	①②④⑤⑧	850	7	
ライヅンのたて	全体	1200	8	防雷电
しじんのハーフ	⑤	2000	0	知力+6
アイろンのたて	①④⑧	3900	14	
ぎんのたて	①④⑧	4500	18	
ナイトシールド	①⑧	8200	22	
ぎンのリコート	⑤	15000	0	知力+16
カぜのたて	①②⑤⑥⑧	15800	29	
きんのたてごと	⑤	40000	0	知力+28
ルーンシールド	①②⑤⑥	57000	34	
オーラシールト	①②⑤⑥	82000	42	
ゴッドハーブ	⑤	90000	0	知力+45
ひりゆうのたて	⑤	140000	43	防火焰
ゴッドシールド	①②⑤⑥	340000	47	

3. 头盔类:

头盔名称	装备者	售价	防御	效果
カおのぼうし	全体	60	1	
パソダナ	全体	120	2	速度+1
サークフット	全体	400	3	
エルフのぼうし	全体	750	4	知力+4
ブロソズヘルム	①⑧	800	5	
アイアソヘルム	①⑧	1750	9	
ぎんのカめん	⑤	2100	6	
しじんのぼうし	⑤⑥	2300	8	知力+6
ナイトヘルム	①⑧	4000	13	
バトルマズク	⑤	4200	10	
ねこみみ	⑥	4900	12	知力+15
ゴッドフエイス	⑤	9800	19	防混乱
フきのターバソ	⑤⑥	14000	20	知力+25
オーラヘッド	①⑤⑧	29000	30	
スタークラウン	⑥	72000	28	知力+50
ゴッドヘルム	①⑤⑧	90000		

4. 护手类:

护手名称	装备者	售价	防御	效果
カおのうでわ	全体	150	2	
ブロソズグラブ	①⑧	800	7	
アイアソリスト	②④⑤⑥	980	8	
とげうでわ	⑤	2000	10	攻击+4
ガソトレット	①④⑧	2600	12	
っきのうでわ	⑤⑥	3200	12	知力+4
ドラゴソリスト	⑤	4500	13	速度+4
ルーンのうてわ	①②⑤⑥	12000	15	知力+4
カーラガーダー	①⑤⑧	15200	20	
ゴッドグローブ	①⑤⑧	48000	27	

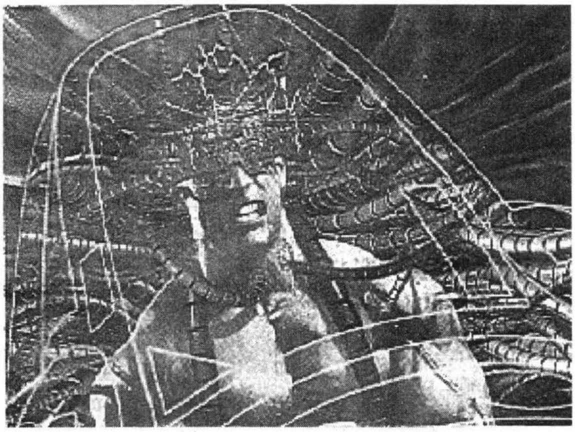
5. 混合类:

混合名称	装备者	售价	特殊效果
カわのブーツ	全体	300	速度+2
おうけのマソト	①	1000	防御+3
バトルシエーズ	全体	1000	速度+5
ピソクのリボソ	全体	2000	防催眠
ちしきのゆびわ	全体	2000	知力+10
エルフのブーツ	全体	2800	速度+8
てんしのクロス	全体	4000	防雷电和吸 MP
ムーンピラス	①②⑤⑥⑧	4000	防封咒
バインダー	全体	4100	速度+12
パワーリンゲ	④⑥	5000	速度+20

混合名称	装备者	售价	
ぎんのゲリー	全体	500	防御+4
バラのはな	①②⑤⑥⑧	5000	知力+20
スラスター	全体	6300	速度+16
まおうのゆびわ	全体	10000	防大火焰大雷
ほのおのゆびわ	全体	10200	防中小火焰和大雷
まじんのベルト	④⑥	15000	攻击+30
バリアビット	①⑤⑥⑧	20000	防御+10
ゾエットパッケ	①⑤⑥⑧	36000	速度+13
デイフュソサー	①⑤⑥⑧	130000	防御+20
ラソドバード	全体	136000	防御速度各+10
カぜのブーツ	⑥	240000	攻击敌全
ドソドホーク	全体	280000	防御速度各+15
うンドタイガ	全体	470000	攻击防御各+20

——武器说明(2)——

武器说明	装备者	售价	攻击力	效果
ロット	⑥	1250	13	知力+8
バトルアロー	⑤	1400	20	速度+2
ロングボウ	④⑥	2400	34	攻飞行系
マシガルロッド	⑥	5700	16	知力+16
ハルバード	⑤	6000	80	
ゲレートソード	①⑤⑧	6200	68	
ライジソケロー	⑤	8900	38	速度+4
フレムブレイド	①⑧	9600	87	攻冰冻系
デストマホーケ	①⑤	10000	70	
フレームロッド	⑥	11000	19	知力+25
パリサーケロー	⑤	15100	66	速度+6
ドラゴソケロー	⑤	16800	72	速度+8
デビルウイップ	⑧	19200	104	攻击敌全
アースソード	①⑧	24000	121	
カイザーケロー	⑤	32000	95	速度+10
ダブルハーケン	⑤	43000	148	
ゴッドボウガ	⑤	86000	98	攻飞行系
ムーソブレイト	①⑤⑧	98000	220	
ビームウイップ	⑧	230000	210	攻击敌全
ゴッドフレイド	①⑤⑧	500000	240	夺取 HP



金属之牙

未来战斗赛车

METAL EANDS

文·阿坤

类型:	RAC	容量:	4M	出品:	1994年

这是一款非常独特的赛车游戏,名为赛车类,实际上已近乎SLG类型游戏。

游戏背景

在充满着末世纪气氛的未来世界中,一次一级方程式赛车大奖赛即将举行。车技纯熟的各路赛车英豪们济济一堂,以身体和机械连接着的高速装甲车展开团队间的搏斗,誓要夺取冠军。

比赛规则

比赛以取分形式定胜负,能把对手的机械破坏掉也是取分方法之一。

比赛为两队对抗式,在各轮比赛中两队分为攻方和守方,每队由4辆车组成,比赛中每过一段时间攻守双方便互换角色。

游戏中攻方要尽力完成赛程,而守方则极力阻止攻方完成赛程,可以用武器攻击来损伤对手而使其成员退出比赛。由于各辆装甲车都可佩备防护系统和攻击系统,而且攻防会频繁转换,所以比赛相当残酷激烈,扣人心弦。

得分情况如下:攻方只要完成一周赛程便能取得1分;双方于比赛结束后每辆剩下的战车都有1分;另外在比赛中,任何一方将对手全部消灭后便可得到5分。

游戏模式

游戏模式为单人模式和双人模式:

单人模式:

在单人模式,玩家将与电脑对抗。先从初始提供的32辆战车中挑选4辆为队员,组成一队与电脑对抗,若获胜便可进入下一轮以应付相继出现的强敌,并把他们逐一击破。



▶尽量为自己的赛车换上更好的部件强化功能

游戏者在单人模式中要尽力地多争取赏金。赏金的来源有两种:

1. 比赛获胜便可以得到赏金,积分越高,赏金相应越多。

2. 不论胜负,在赛事之后,会有扑克牌形式的有奖游戏,如果善于用得到的奖金投注,一样能使队员成为富翁。

得到赏金干什么呢?主要用途就是强化自己的战车,可以强化战车的性能和增强战车所具有的武装度,去迎接更强的电脑对手。

性能的强化有四种:

1. 引擎　引擎的性能越高,加速便越快。但对于整个赛事还不是特别重要。

2. I Q　除了自己的操作力外,车辆的人工智能也很重要,机械智能越高则操纵起来越得心应手一些。

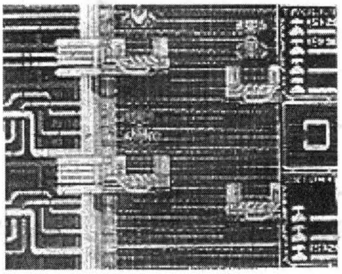
3. 燃料　高价燃料使车辆能长时间发挥效能,可是也并非十分重要。

4. 装甲　越高价的装甲越坚固,更能抵挡赛事中的各种损害,其中包括敌人的攻击,所以玩家最好在序幕战便立刻把装甲强化。

武装的强化才是最重要的，但每辆车只能配备一种武器或防护系统。武装有追踪飞弹和防护罩等，除了装甲之外，防护罩也是必需的物品。

双人模式：属于对战型，当两人选择好自己的队伍后，赛事便立刻开始，共有6种赛道供交战双方使用。

画面中首先出现攻方的车辆，而守方由于需要编排战略的关系，故可以使用画面右下方的方格来编排车辆的位置，以达到妨碍对手的目的。



◀比赛中的场景

车手介绍

整个游戏可有32位车手供你选择，笔者现挑出最具特色的16位介绍给大家。

JEFFERY：IQ为180分相当惊人，战车本身装有防护系统。

R1：IQ为200，战车装备了第二级装甲的ARMOR1。

R2：IQ为180，战车装有第二级的JT－60引擎和ARMOR/装甲。

R3：IQ为180，战车装有第三级ARMOR2装甲，能抵挡强攻击。

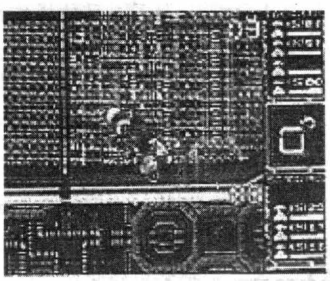
R4：IQ为180，战车装有第二级ARMOR1装甲，并装备了D25。

BALA：IQ为180，战车装有可穷追猛打敌人的导弹系统。

CAROL：战车装有JT－F60引擎，装甲为ARMOR1，并装有防护系统。

DEE：战车装甲是最强的ARMOR4，并装有防护系统。

JESUS：ILQ为180，装甲为ARMOR1，使用D25



▶赛车过程中的战斗场景，画面中央就是对手。

并装有地雷。

GALE：IQ为220，装有JT—60引擎，ARMOR1装甲和D25，并装有地雷。

ENDEVER：　战车拥有第三级ARMOR2装甲和超级巡航飞弹系统。

YANG：IQ为220，战车装有第二级的JT—60引擎并用D50燃料。

R·J：IQ值量高，战车使用D25燃料，是个值得期待的好车手。

OMAR：IQ为180，战车装有第二级JT－60引擎，并用D50燃料。

KEITH：IQ为180，战车使用第二级JT－60引擎，与OMAR不同的是使用D25燃料。

PHILLIP：IQ仅有140，装有ARMOR1装甲。

游戏评价

从一种新的角度开发的赛车游戏，比赛的关键是车手与机械之间的相对平衡，不可攻强守弱，也不可守强攻弱。

实际上也是一种战略游戏，战车的次序编排也很重要，玩家要根据各车的装甲特质来决定顺序，攻守交换时还要留意已方的燃料和装甲破损程度，要考虑的事情还有很多。总之不象传统的赛车游戏。

不过话又说回来，这一切的攻防毕竟还是在赛车场上完成的。当你掌握一定的技巧后，还是可以享受风驰电掣的乐趣的。



▲比赛手的成绩公报

赛车游戏发展到今天，产生了很多流派，有些注重速度和技巧，为传统赛车类；有的注重结合实际驾驶的操作，为实际模拟类；还有一些其它派别。

但有一种流派很独特，已经和其它类型游戏相互融合，象SFC的《04大赛车》，再有就是象本文介绍的《金属之牙》。

本游戏已经不单纯是赛车游戏了，游戏中溶入了模拟和角色扮演类的要素，甚至还有一些射击类和桌上类游戏的成份，成为一部混合游戏。

特别专稿

日本玩家大调查

文·庄哥

1995年11月，日本《游戏机通信》杂志就有关游戏机的种种问题，做了一次全日本范围内的详尽调查，其内容涉及游戏机的硬体、软件、游戏软件开发公司及游戏玩家等诸多方面，既有代表性和趣味性，又具备一定的实用参考价值。由于《游戏机通信》这本周刊杂志是日本发行量最大的游戏机类杂志，故此通过它的广大读者群反馈回来的调查结果，应当具有相当高的可信度，是当今日本游戏业状况和游戏玩家状况的真实反映。“他山之石，可以攻玉”，现把调查结果中具有广泛意义和实用参考价值的一些资料做一综述，供国内游戏玩家参考。

1:游戏机硬体

日本做为游戏业非常发达的国家之一，其市场上销售的游戏机种类很多。各机型的游戏机之间的竞争自然也就非常激烈。到底哪种机型玩家最爱使用，孰优孰劣，它们在玩家心目中的座次排列到底如何，这种种问题，是玩家广泛关注的。而这次调查，给这些问题做出了准确的回答。

调查问题：说明你所持有的家用游戏机的情况，可以不止持有一种。

调查结果见下表：

名次	1	2	3	4	5	6	7	8
机型	SFC	FC	GB	PC—E	PS	SS	MD	GG
持有者百分比	94.9	81.2	60.8	44.4	40.2	34.5	32.0	17.6
名次	9	10	11	12	13	14	15	16
机型	NG	MD—CD	NG－CD	3DO	PC—FX	VR—BOY	S—32X	无
持有者百分比	14.2	13.9	9.9	6.2	3.2	2.8	1.8	1.0

机型简写注释：

SFC—超级任天堂，FC—任天堂8位机

GB—任天堂手持机，PC—E—NEC8位机

PS—索尼游戏基地，SS—世嘉土星机

MD—世嘉十六位机，GG—世嘉手持机

NG—机皇(SNK16位机)，MD—CD—世嘉16位光碟机

NG—CD—机皇光盘机，3DO—3DO规格32位机

PC—FX—NEC32位机，VR—BOY—任天堂32位眼罩机

S－32X－世嘉32位提升器

从上表可以看出，前三名均为任天堂公司的产品，任天堂确实名不虚传，其受游戏玩家拥戴的程度这次是实实在在地有目共睹了。世嘉公司的三件产品：土星机、16位机和手持机在座次中排名第六、七、八位，表现也颇不俗。而出道最早的32位机3DO和NEC公司的32位机PC—FX看来目前还未深入玩家之心，排名相当低。这项调查结果中大致有两个惊人之处，一是超级任天堂普及率高达94.9%，几乎是有游戏机的家庭就有超级任天堂；二是居然还有1%的游戏玩家家里一台游戏机都没有，难道瘾上来了马上就出门去打街机，或是我们孤陋寡闻，他没有家用游戏机倒有一台街机？算了，别胡乱推测了，我们来看看下一项调查是什么吧！

调查问题：现在你最想购买的家用游戏机是哪种？机型不限于一种。

调查结果见下表(下页)。

注：N—64——任天堂64位机。其余简写同上表。

这项调查结果也是非常有趣的。首先，任天堂公司即将上市的重头大作N－64勇拔头筹，成为玩家心目中的第一号期望，是很顺理成章的事，因为这毕竟是唯一一台64位机型。任天堂公司的老三件：超任，红白机和手持机，看来在家庭拥有量已近饱和的情况下，也到了该收仓入库的时候了。而次世代军团的六路诸侯，依次稳坐二至七位的交椅，充分显示出“长江后浪推前浪，一代新人换旧人”是不可逆转的客观规律。在这些次世代机型中，最令人看好的是世嘉士星机和索尼的PS机，若以上面二张表的情况综合分析，这二款次世代机型在不久将来的家庭拥有量可能会直追超任，前途未可限量。表上的后几名，包括三款任天堂，三款世

名次	1	2	3	4	5	6	7	8
机型	N-64	SS	PS	PC-FX	3DO	NG-CD	VR-BOY	NG
欲购者百分比	52.6	43.9	41.5	17.5	15.5	12.4	8.0	6.9

名次	9	10	11	12	13	14	15	16	17
机型	S-32X	无所谓	PC-E	GG	MD-CD	MD	SFC	GB	FC
欲购者百分比	4.8	4.6	4.2	3.9	3.3	2.7	2.0	1.8	1.0

嘉，再加上PC—E，确实已成昨日黄花，在次世代的冲击下，再难引起玩家的购买欲了。我们了解了玩家最想购买的机种之后，再来了解一下什么样的机种是玩家最讨厌的，也是很有意思的。

调查问题：你绝对不会购买的机种是什么？可以不止一种。

调查结果见下表。

名次	1	2	3	4	5	6	7
机型	VR-BOY	PC-FX	3DO	S-32X	NG	NG-CD	MD-CD
表态者百分比	37.0	28.7	24.5	24.2	22.0	20.8	19.7

名次	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
机型	GG	MD	无所谓	PC-E	GB	N-64	SS	FC	PS	SFC
表态者百分比	18.6	17.9	15.6	13.5	8.9	8.7	7.7	7.0	5.2	3.7

在这张表上名列前茅可就不是什么好事了，躲在后面没人注意则是再好不过的了。VR—BOY这次名列榜首，真是应了“智者千虑，必有一失”这句老话了。任天堂本想独辟蹊径，把游戏机亲密到紧贴在玩家脸上，不想玩家都是保守派，就是不领这份情，还是愿意恪守那种授受不亲相敬如宾的游戏境界。不过任天堂虽然在VR—BOY上失手，也还有安慰自己的理由：玩家最不讨厌的机型也是任天堂的产品，超任机在这里为任天堂争回了一点面子。由此领悟到，这张表其实是应该反着看的，名次越靠后的机型，玩家对其的认可度也就越高，而名次排在前面的机型，则是玩家不太“感冒”的。这张表的实用价值也就在这里。

2：游戏软件

由于游戏机机型种类很多，并不是每一款游戏软件都会在所有机型上出现。因此，若是按机型不同分别比较软件，除了会使问题复杂化外，也失去了公平竞争的基础。这里软件的调查比较，就是在家用游戏机大家族的一统天下内进行的。谁有真本事谁的排名就在前，出身门第一概不问。

调查问题：至今你所玩过的游戏软件中，你最喜爱的是哪一款？

调查结果见下表：

表中是玩家推选出最喜爱游戏中的前九名，因为同一名次上有并列的，所以前九名共计有十一款游戏。这些最受玩家喜爱的游戏中超任独占六款，已过

名次	游戏名称	类型	机型
1	VR战士	FGT	SS
2	太空战士六代	RPG	SFC
3	心跳的记忆	SLG	PC-E
4	铁拳	FGT	PS
4	太空战士五代	RPG	SFC
6	传说之战	SLG	SFC
7	勇者斗恶龙五代	RPG	SFC
8	勇者斗恶龙三代	RPG	FC
9	斗士之王94版	FGT	NG
9	时空之轮	RPG	SFC
9	纹章之谜	SLG	SFC

半数，其余一种机型能摊上一种就算为自家增了光了。游戏类型不外三类：格斗、模拟、角色扮演，软件家族的头面人物动作游戏居然一款也没有上榜，令人惊诧之余不禁想起曾有玩家说过，ACT不过是“小儿科”，没事干时解闷儿而已，看来确有道理。土星的VR战士高据榜首，苦心经营多年的太空战士也经不住次世代VR战士的冲击，只能击节长叹：果然厉害！

一款优秀的游戏，能令玩者的感情充分地投入，对这点每位游戏玩家一定都有亲身的感受的。或喜或悲

或激奋或沉闷，从某种意义上说，这些感受也是衡量软件质量的一种基准。我们来看看下面的调查。

调查问题：如果你曾经玩过使你感动得落泪的游戏，请写出一款游戏的名称。

调查结果见下表。

名次	游戏名称	类型	机型
1	太空战士六代	RPG	SFC
2	勇者斗恶龙五代	RPG	SFC
3	太空战士四代	RPG	SFC
4	天外魔境二代	RPG	PC－E
5	母亲二代	RPG	SFC
6	勇者斗恶龙二代	RPG	FC
7	圣剑传说二代	A·PRG	SFC
8	传说之战	SLG	SFC
9	母亲	RPG	FC
10	VR 战士	FGT	SS

调查问题：如果你曾经玩过使你开怀大笑的游戏，请写出一款游戏的名称。

调查结果见下表：

名次	游戏名称	类型	机型
1	超兄贵	STG	PC－E
2	恐怖惊魂夜	ADV	SFC
3	极上沙罗曼蛇	STG	SFC
4	半熟英雄	SLG	SFC
5	ぷまぷよ	TAB	MD
6	カラテカ	未明	FC
7	决战王国四代	TAB	SFC
8	铁拳	FGT	PS
9	母亲二代	RPG	SFC
10	天外魔境之风云列传	RPG	PC－E

上面二项调查结果所反映的情况既有意料之中的东西，也有出乎意料的内容。能感动玩家以至落泪的，基本上都是 RPG 游戏，这是极其自然的。因为 RPG 游戏大都有丰富曲折的故事情节，玩家只要一步一步沿着故事流程走下去，不知不觉就落入感情的陷阱了。奇怪的是，格斗游戏“VR 战士”居然令一部份玩家潸然泪下，真使人莫名惊诧了。可能是源于打倒对手后的难以抑制的激动？或是被对手击败后失魂落魄的伤感？虽然真相不得而知，可我们至少能从此现象中领略到电子游戏动人心弦的魅力。

再来看看令玩家开怀大笑的游戏，其游戏类型就庞杂得多。这也不难理解，让人发笑总比让人落泪容易许多，一款游戏中只要有某处现露出滑稽可笑的内容，就会让玩家露出笑容的。明白了这个道理，闻说“恐怖惊魂夜”也是让人发笑的游戏，就不会感到奇怪了。此外，应该注意到，有的游戏同时具有令人悲喜的双重效力。“母亲二代”在二项调查结果中同时出现，就是这样的一款游戏了。希望这类游戏悲喜的情节转换得慢一些，不然旁观者看到玩家刚哭完了又笑，会以为精神出问题了呢。

哭也好笑也好，好的游戏总是受到玩家的欢迎，一不留神想买却没有买到，失之交臂也是常有的事。我们就来看看与此有关的下一项调查。

调查问题：如果你有想购买却没能买到手的游戏，请写出一款游戏的名称。

调查结果见下表。

名次	游戏名称	类型	机型
1	斗士之王 94 版	FGT	NG
2	心跳的记忆	SLG	PC－E
3	特鲁尼克大冒险	RPG	SFC
4	前线任务	SLG	SFC
5	圣剑传说二代	A·RPG	SFC
6	打比赛马三代	SLG	SFC
7	VR 战士	FGT	SS
8	时空之轮	RPG	SFC
9	勇者斗恶龙一代	RPG	FC
10	超级玛莉世界	ACT	SFC

想买却没能买到手，可以分为几种情况。大多数场合是因为游戏广受玩家欢迎，卖得非常火爆，市面上很快就售缺，因供不应求而没能买到。另一种情况则不是因为市面上售缺而是出于某种顾虑，玩家想买又没能去买。比如说有些游戏没有售缺，玩家没能去买到手完全是因为有各种复杂心理在作祟。此外，像机皇的“斗士之王 94 版”，极受玩家青睐，拥有机皇主机的玩家可以说是人手一卡，但从游戏机硬体的第一项调查可以得知，拥有机皇的玩家并不太多，因此，许多没有机皇的玩家虽然看好这款游戏，可也不会痴到单买一只卡留在家里熬着吃。这也是想买却没能买到手的一种情况，其实说得更确切些，这种情况应该是连主机带卡都想买却没能买到手。

上面讲的是没能到玩家手里的游戏软件，现在再来看看到了玩家手里的游戏软件情况又将如何呢。游戏玩家大凡都曾亲身体验过，自己决不会把遇到的每款游戏都打到爆机的，总有些游戏打上一阵子就中途放弃了。我们现在就来看看到底什么样的游戏最不容易让玩家痴心不改一打到底。

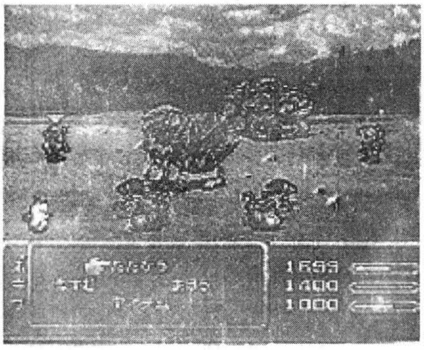
调查问题:如果有没能打穿中途放弃的游戏,请写出一款游戏的名称。

名次	游戏名称	类型	机型
1	浪漫传说二代	RPG	SFC
2	传说之战	SLG	SFC
3	勇者斗恶龙三代	RPG	FC
4	纹章之谜	SLG	SFC
5	浪漫传说	RPG	SFC
6	太空战士三代	RPG	FC
7	勇者斗恶龙一代	RPG	FC
8	勇者斗恶龙五代	RPG	SFC
9	太空战士五代	RPG	SFC
10	太空战士六代	RPG	SFC

调查结果见上表。

这项调查的结果可以说是一目了然一清二楚了。著名的太空战士系列和勇者斗恶龙系列各取三个名次，其余四款也均为知名度极高的作品。看来在故事流程漫长的 RPG 游戏面前，就是不存在语言文字障碍的日本玩家也常常不能毕其功于一“卡”，劳神费时不得进展也就只能鸣金收兵了。尤其近年来，RPG 游戏已从原来的单线故事脉胳，发展到多线自由组合的故事脉胳，游戏进行到一定程度，诸多场景线索同时呈现，玩家身陷其中，若不具备一副精确敏锐的大脑，必然会生出一种处处都是路可又走投无路的无所适从

▶这就是调查表中玩家屡屡提到的《太空战士六代》



感。因此，手头没有详尽攻略本的玩家，敌不过故事流程百转千回的 RPG 并不奇怪。

玩家未能打穿一款游戏，不能证明这款游戏就是质量不佳或其它什么方面不好。相反，在玩家心目中长存不灭的游戏，很可能就包括这类玩家尽力而为也未能打穿的游戏呢。现在我们一起来看看什么样的游戏能长久地留在玩家的记忆里。

调查问题:在你所玩过的游戏中，选出一款最使你难以忘怀的游戏。

名次	游戏名称	类型	机型
1	太空战士六代	RPG	SFC
2	勇者斗恶龙三化	RPG	FC
3	勇者斗恶龙一代	RPG	FC
4	心跳的记忆	SLG	PC－E
5	太空战士四代	RPG	SFC
6	时空之轮	RPG	SFC
7	铁拳	FGT	PS
8	天外魔境二代	RPG	PC－E
9	火焰勋章	SLG	FC
10	传说之战	SLG	SFC

调查结果见上表。

在这些令玩家难以忘怀的游戏中，有四款名列玩家半途而废罢手不玩的范围。可见给人以深刻印象的游戏往往也是难度很高的,未能打穿倒也无防,重要在于参与。名列榜首的“太空战士六代”，同时在最令人落泪的游戏中获冠军，在最受玩家喜爱的游戏中获亚军,也挤入了玩家未能打穿的游戏行列之中,可说是一款波及面最广影响力最大的游戏软件了。

软件影响力大评价高，制作商脸上也跟着有光，名声也就响亮起来。以致于在玩家的心目中逐渐形成了一种思维定式：某某软件制作公司推出的游戏一定好。就这样，玩家们经过长期地对游戏软件和软件制作公司做相关思考后，在自己心目中形成了一个软件制作公司的优劣次序。了解一下这个次序究竟是怎样的,也是一件很有趣的事情。

调查问题:你认为哪家软件开发公司最优秀,请写出一家公司的名称。

调查结果见下表(见下页)。

玩家心目中优秀的软件制作公司，都是游戏业很著名的角色。制作“太空战士”系列和“时空之轮”的史克威尔荣登冠军宝座当之无愧。其它如世嘉、柯拿米、拿姆科，一直到后面的艾尼克斯、卡普空都是玩家太熟悉的公司了，它们制作的游戏软件玩家也是太熟悉太喜爱了。事实上，每一位玩家在自己心目中都有一家

名　　次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
公司名称	史克威尔	世嘉	柯拿米	拿姆科	任天堂	SNK	艾尼克斯	卡普空	阿斯齐	阿特拉斯
推荐者百分比	23.2	17.4	9.2	8.6	5.6	4.6	3.7	3.3	3.0	2.4

或几家最中意的软件制作公司，只要它们推出了新作，总要想办法找来上手试试，而且一般是不会失望的。玩家所中意的软件制作公司，一般取决于他所喜爱的游戏类型。喜欢格斗游戏的玩家，可能会中意于 SNK、卡普空等公司；而爱玩 RPG 游戏的，则必然中意史克威尔、艾尼克斯。

游戏玩家成千上万游戏类型也是五花八门。现在来看看玩家对游戏类型的偏好如何吧。

调查问题：你喜爱的游戏类型是什么？

调查结果见下表：

名　　次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
游戏类型	RPG	格斗	模拟	射击	动作	冒险	体育	赛车	智力	桌上	其它
玩家百分比	42.4	21.4	11.9	7.5	5.7	4.1	2.1	1.7	1.5	0.6	1.1

RPG 游戏玩家占绝对优势，是因为“太空战士”、“勇者斗恶龙”两大系列所带动的 RPG 游戏浪潮一直长盛不衰，玩家队伍自然十分庞大。格斗游戏的玩家也占了二成，主要是目前家用游戏机上移植街机版的格斗游戏质量非常高，使玩家趋之若鹜。模拟游戏的玩家能居于第三位，是托近年来新发展的恋爱类和养成类游戏之福。其余各类游戏，所吸引的玩家均不到一成，从名次分配上看也是很合理的。

调查完了硬体调查软件，调查来调查去，现在该调查一下游戏玩家自己了。

人一生下来是什么也不会的，一切都是在成长过程中学会的。电子游戏玩家当然也不例外，我们就先来看看诸位是从什么时候开始获得“玩家”这个雅号的。

调查问题：你从几岁开始玩电子游戏？

调查结果见下表。

3：游戏玩家

名　　次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
年　　龄	10 岁	8 岁	6 岁	7 岁	5 岁	9 岁	12 岁	4 岁	3 岁	14～19 岁	11 岁	20 岁以上	13 岁
玩家百分比	17.1	13.9	13.2	12.2	9.5	6.5	5.6	5.5	5.1	4.0	2.3	2.0	1.7

玩家们大多数是在小学生时代加入电子游戏玩家大军的，5 岁到 10 岁是大部份玩家的玩龄起始年，10 岁开始玩电子游戏的人最多，几乎占了二成。还有超过一成的玩家是在三、四岁时就操手柄上阵的骁将，真令人佩服不已。过了 14 岁才开始玩电子游戏的人明显减少，而 20 岁以上才正式成为玩家的人就更是凤毛麟角了。

有一种意见说，基于少年儿童心理上的不成熟，少儿时代形成的爱好和兴趣往往难以持久，随着时光的流逝，常常会见异思迁。而且，一般说来，年龄越小这种不稳定性就越大。那么，对数量众多的在小学生时代形成的电子游戏玩家而言，他们的这一爱好能持续到何年何月呢？现在来看看与此有关的一项调查。

调查问题：你打算玩电子游戏玩到多大年纪？

调查结果见下表：

名　　次	1	2	3	4	5	6	7	8
回　　答	至死方休	说不清楚	21～30 岁	51～100 岁	20 岁	31～40 岁	41～50 岁	100 岁以上
玩家百分比	48.8	20.0	9.1	8.8	6.6	4.5	2.2	2.0

看了调查的结果，真令人感慨万千。“至死方休”也好，“100 岁以上”也好，“51～100 岁”也好，其决心之大的程度都是差不多的，总计有百分之六十的玩家已经暗定终身，要与电子游戏偕百年之好了。电子游戏魅力之大由此可见一斑。其余的玩家，虽然现在表态到 30 岁或 40 岁就刀枪入库，金盆洗手，可这青梅竹马时代的恋情到时就真割舍得断吗，令人生疑。总之，现在这一大批生龙活虎的青少年玩家，在几十年之后，虽然会老态龙钟，可仍然是一大批老态龙钟的玩家。这样一种情况，应该引起软件制作公司的注意才对。到那

时，软件制作公司不但要为新一代青少年玩家开发游戏，也要为这一大批资深的元老级玩家开发合适的游戏才好。说得更确切些，软件开发公司应该随着现在这一大批玩家年龄的不断增长，同步地不断开发出适合于他们年龄的游戏，一直到把这些虔诚的玩家送入天国，善莫大焉！

玩家们如此坚定地热爱电子游戏，当然是因为他们能够从中获得许多收获，这点每个玩家都有切身体会，不必细论。可事情往往是，有一利必有一弊。既有收之桑榆，岂能没有失去东隅。我们现在就来看看玩家们因为玩电子游戏而失去的是什么。

调查问题：如果你有因为玩电子游戏而失去的东西，请写明。

调查结果见下表。

名　次	1	2	3	4	5	6	7
失去的内容	金钱	没什么	学习成绩、友爱等	时间	视力	朋友	人生
玩家百分比	32.4	25.6	17.2	14.0	6.0	2.7	2.1

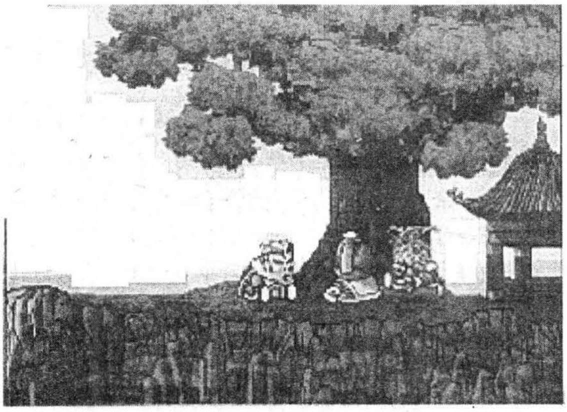
失去最多的是金钱是很自然的事情，游戏玩家是一种消费性的头衔，或多或少总要靠金钱支持着。而其它失去的东西则有些不妙了，无论是学习成绩，还时时间、视力等等，都是金钱无法买来的。还有极少数人因玩而失去了人生，如果情况属实，那真是太不幸了。再好的事物，也不能走火入魔走向极端，一旦走向反面，就失去它原有美好的价值了。希望玩家朋友们在玩电子游戏这个专项上，失去的仅仅是少量金钱才好。

编后语：这篇文章的内容，反映出日本的游戏玩家对游戏机硬体、软件，以及对玩家自身的看法。这些看法，可以说是比较全面地概括了日本玩家“玩”的现状。希望国内的玩家通过本文能够开阔视野，增长知识，“洋为中用”，“玩”得更开心、更欢畅、更潇洒。

（上接第 50 页）

州　郡　资　料　表

地点	支	内	民	粮	水	地点	支	内	民	粮	水
张掖	中立	31	23	32	–	巴东	中立	38	41	59	–
凉州	中立	40	42	50	–	越崔	中立	42	23	72	–
天水	中立	34	35	47	–	羊可	中立	42	24	73	–
扶风	中立	36	37	51	–	建宁	中立	46	27	77	–
拥州	中立	50	42	73	–	南阳	中立	50	41	50	–
司隶	曹操	32	33	80	–	上庸	中立	48	43	63	–
许昌	曹操	53	58	76	–	荆州	刘表	38	59	44	38
豫州	袁术	44	42	33	–	江陵	刘表	22	34	39	22
徐州	吕布	46	30	53	–	江夏	刘表	24	31	41	35
沛郡	刘备	32	51	71	–	武陵	中立	34	33	72	–
充州	中立	46	44	49	–	长沙	中立	36	41	52	–
青州	中立	40	10	82	–	桂阳	中立	32	35	78	–
冀州	袁州	60	47	62	–	淮南	袁术	53	50	83	–
渤海	袁绍	34	43	45	–	扬州	孙策	36	22	37	–
并州	中立	32	21	37	–	吴郡	中立	50	36	28	–
幽州	中立	46	45	83	–	庐江	中立	36	24	52	–
辽东	中立	32	37	91	–	会稽	中立	34	13	34	–
汉中	中立	36	51	72	–	豫章	中立	34	22	41	–
巴西	中立	38	46	51	–	建安	中立	31	41	78	–
益州	中立	40	50	76	–	庐陵	中立	31	42	69	–



爆笑三国志
——富甲天下

类型:TAB 容量:3M 出品年:1994

文○悟空

1994年，似乎是PC TABLE GAME年，各地的玩家沉浸在《大富豪》的热潮中，电脑游戏世界中桌上类游戏大放异彩。正当人们逐渐对《大富豪》开始厌倦之际，又一款类似的游戏又悄然走上了舞台，把电玩迷们的目光吸引住了，这就是妙趣横生的《爆笑三国志——富甲天下》。

该游戏一经推出，便好评如潮，究其原因，除与《大富豪》玩法类似易于掌握外，还因为它将历史事件巧妙地揉合进来，改买房盖楼为攻城掠地，溶进了一些战略游戏的要素，显示出比《大富豪》更高一阶的档次，自然会人见人爱了。

爆笑三国志，自然要具有搞笑的成分，本游戏的人物都经过卡通处理，个个都有一副喜剧明星的脸，以至于你看到独眼龙夏候 惇时，非但不会心存怜惜，反而会被他一副海盗嘴脸逗得哈哈大笑。另外人物的对白也笑料百出，尤其是那个老板，只要你赢了点钱，马屁之词便如同滔滔江水连绵不绝。总之，你玩该游戏时心情会很放松的。

时期说明

共分为三个阶段:

黄巾之章

董卓乱权

群雄割据

由于前两章版图较小，故劝玩家直取第三章。

指令说明

共分为四项指令:

移动:掷骰子，依三颗骰子点数相加行进格数，故只能走3-18步，红色格子为场所标志，一到红格必定会进一处场所，白色格子只是有时发生一些随机事件。

调查:查阅各位君主所拥有的城池情况及军队和金钱拥有数量，并可装备武器。

计谋:用得来的计谋对抗敌人为自己谋福利，计谋将百试不爽。

其它:音乐、音效的开启和关闭，记录文件的存取。

事件说明

在行进过程中会发生各种随机事件:

山贼投靠:一般2000~4000人之间，使你的军力增加不少。

人民进贡:一般2000~4000金，真是一个意外的惊喜。

皇帝赏赐:一般2000~4000金，看来还要多拍一拍皇帝的马屁。

君主生病:这是比较大的损失，一般要病3天，只能做旁观者。

大将投靠:往往不是特有名的大将。

大将病故:因体力下降所致。

另外还有遭到各种灾祸(如瘟疫、土匪袭击、中陷井而使兵数减少，君主赏赐大将武器或防具，蛮族进贡兵器，孙子传人献计等。

场所说明

城池:

遇到空城可以占领驻军，。自己的城则可以调度士兵和银两，碰见别人的城池则要选择交过路费或者交战，交战分武将单挑、消耗战和攻城战三种方式。城池依照士兵和银两数量分小型、中型和大型三种，直接影响收入数量和过路费的多少。

兵器店:可以买进或卖出兵器。

征兵处:征兵和解散士兵的场所。

锦囊铺:可以买到三十六计中的大部分，价格依照效用大小而不等。

赌场:赌钱的地点，最多可押10000金，若押中点

数则钱财花花流入你的账上，一次失败便会灰溜溜地退出。

藏经阁：武将阅览兵书之地。

兵器说明

一．兵器来源：

(1) 兵器铺：价格越高则增加武力值越高（有数值可显示武力增加值）。最差兵器：短刀（200 金）、武力加 1。最强兵器：青龙偃月刀（10000 金），武力加 50。

(2) 蛮族进贡：随机出现。

最差兵器：黑漆刀，武力加 7。

最强兵器：金钢禅杖，武力加 73。

二．使用说明：

调查指令中装备兵器，可随时调换给别的武将。



▲各种武器的武力提高值都会告诉你

计谋说明

一．计谋来源：

(1) 锦囊铺：只能买进不能卖出，每人最多可拥有 10 个。

(2) 孙子传人献计：随机出现，数目不定，一般 1～4 个。

二、计谋说明：

○反客为主，不费吹灰之力将视野中的别国城池取到自己手中。

○混水摸鱼：假传将令，将视野中敌国城池中兵士数与金数的一半调至身边。

○暗渡陈仓：可任意移动到视野中想要去的地点。

○以逸待劳：原地停留一次，若想在锦囊铺中多买好计便可用此计实现。

○抛砖引玉：进入赌场中可获 10000 元资助。

○反间计：可使视野中敌方君主的士兵逃亡，一般不超过 500 人。

○顺手牵羊：可偷取视野中敌方君主的金数，一般为其拥有量的 1/3。

○打草惊蛇：可识破敌方的任何计策，相当于一张抵消卡。

○笑里藏刀：可使敌方对己方施加的计谋成反作用。例如敌方对己方施加顺手牵羊时，运用此计反而偷取敌方金钱。适用于顺手牵羊、反间计、美人计、釜底抽薪等计。

○美人计：派出美人使视野中敌方君主在原地停留五天。

○釜底抽薪：可偷取视野中敌方将领计谋。

○声东击西：进行消耗战时运用此计可获得全面胜利。

○远交近攻：可与视野中其它君主签订互不侵犯条约，但无实际作用。

○连环计：可使视野中敌方城池损失一定的士兵和金钱。

○金蝉脱壳：可安全通过敌方城池，不交战而且不交过路费。

○无中生有：运用此计可随机获得孙子传人献出的计谋。

二．使用说明：

最有价值的计谋为反客为主、混水摸鱼、暗渡陈仓、以逸待劳、抛砖引玉和打草惊蛇这六条。

计谋使用时原则上应以不吃亏为主。例如反客为主一计若是买来的则耗金 5000，所以策反敌方城池时应以 1000 人以上的为佳。再如混水摸鱼一计耗金 1400，所以可调到城中 500 兵以上为佳。有时，敌方对己施加釜底抽薪时，如己方有反客为主等有价值的计谋时，也需用打草惊蛇加以防范，而不是只防范敌方的反客为主，甚至若你有釜底抽薪时也可将敌方的釜底抽薪偷来，造成你有他无的局面。

另外值得注意的是：敌方在进入锦囊铺时由于程序的设计，在买计时是与其携带金钱有关的，一般在金数超过 10000 金后才会买混水摸鱼等好计，而且敌方



▲店里买的计谋要好好挑选

总是按顺序施展计谋，一次使用一个，且不考虑计谋的价值，有时会用反客为主去策反一个只有几十人的小城，所以这给你带来很大的余地，看到敌方获得有威胁有价值的计谋时也不着急上火抓耳挠腮。

攻关方法

以群雄割据阶段为例（括号内将领日后随机投奔）

初始状态：

刘备、曹操、孙权三位君主，每人一座城池，五位武将，一位谋士，10000 金和 10000 兵。

刘备手下：关羽、张飞、赵云、马超、黄忠、诸葛亮、（姜维、关兴、关平、张苞）。

曹操手下：许褚、张辽、徐晃、曹仁、夏侯惇、司马懿、（张郃、夏侯渊、典韦、贾诩）。

孙权手下：程普、太史慈、甘宁、吕蒙、黄盖、周喻、（陆逊、丁奉、周泰、朱桓）。

1. 初期：

我方在初期有三个任务：（1）购买一把武力值高的兵刃；（2）在征兵处卸甲归田；（3）去锦囊铺买计谋。

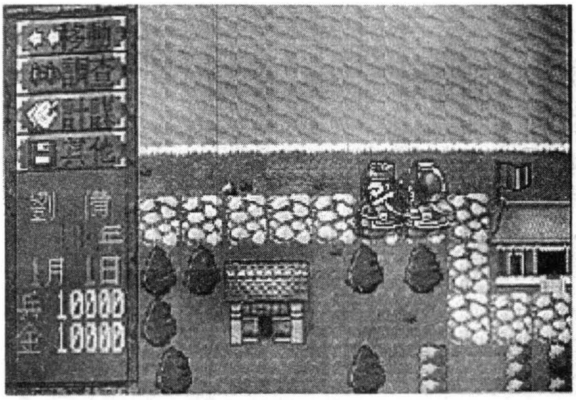
（1）购买一把好兵刃　为了在到达敌方城池时面临武将单挑的关头总能获胜，不要寄希望于蛮族进贡好兵器，因为这纯属听天由命。在这里有一个小窍门：我军开始游戏时在主菜单的调查指令中有装备兵器一项，内有十个空白格，用鼠标点住空白格，然后用它与开始每个将领装备的兵器——短刀一一交换，则可卸下短刀。进入兵器铺后将其统统卖掉，虽然只有 125 金，但在开始阶段还是有些用处的。在购买兵器时可以只买一把好兵器。每位武将打完一仗后将兵器转让给余下武将中体力值高的，这样既省钱又省力。

（2）在征兵处卸甲归田　进入征兵处后会出现两个选项：征兵和卸甲归田，由于游戏初期买兵器买计谋都需要钱，再由于 1 兵 = 4 金，所以一定要在进入征兵处后卸甲归田，留下约 3000 兵就足够，而且这时最好不占城池以节省敌方攻城时我方守城将领所要花费的体力。

（3）买计谋　最好不要期待路遇孙子传人，当然进入锦囊铺也需要运气。进入锦囊铺后，首先要考虑的是暗渡陈仓和以逸待劳。因为有此二计可以保证你随时进入视野中的锦囊铺来购买其它有用的计谋，在这之后再想法购买反客为主、混水摸鱼等。注意，铺中每次只有五种计谋出售，且为随机的五种，能否碰上好计也只好听天由命了。

2. 中期：

兵器和计谋拥有之后，就可以进入下一步骤，策反敌方城池。首先要将敌人兵银充足的城策反，从而调动其中兵力和金钱以充足自身的实力，去占领更多的城池。游戏中以董卓的三城，袁绍的两城，敌方两位君主的大本营各一城共有七座城，其中的兵多钱多，属于必反之城。



▲君主出现在同一视野，正是用计的好时机

当敌方只剩最后一座城池时，策反会失败，这里只能依靠混水摸鱼削弱城中的实力，故一般买五个反客为主，挑选其中的五城进行策反即可。策反一旦成功，城中的一切均划归自己名下，就可以进入游戏的后期。注意董卓和袁绍手下各有 3 将，攻下最后一个城池时，这些将全部归附占领者，可用于以后的作战，所以千万莫要让另两位君主抢了先。

3. 后期：

尽可能多地攻城掠地。全国共 36 座城，每个城均可成为小、中、大三种规模，由此产生的过路费（即交税金额）也随之增加。

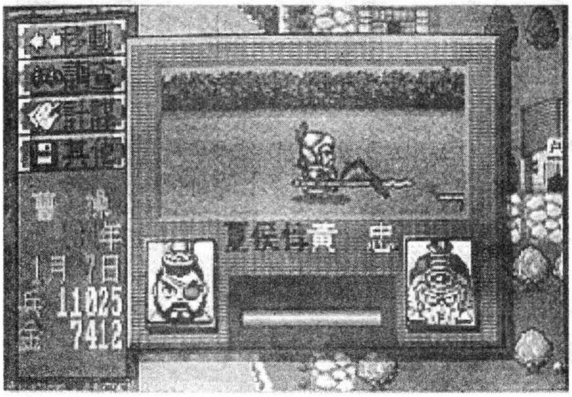
若以全局考虑，建为中型城合适。由于各城情况不同，建设成中型城所需要的军队和金钱数量也不同，一般所需物资多的城过路费也高。当你占领并建设的城越来越多时，敌方君主到达你的城池时，由于你兵多将广，他只有选择交税或交战中的单挑。当敌方单挑失败就会损失 380～500 士兵，于是当敌方君主身边的士兵数被消耗为零时，再次到达你的城池就只能选择交税过路。这样下去很快他会连税也交不起，这时他身边的将领无心恋战，开始一个一个地逃跑到你的麾下，你的手下不断增加，不过你最多只能拥有 26 名武将。敌方君主的手下全部逃光以后，便身无分文沦为乞丐，他占领的城池也变为空城，其它君主可以继续占领。

4. 结束：

游戏的结束有两种方式：

（1）当敌方两位君主全部沦为乞丐时；

（2）如果敌方将领一直负隅顽抗，你可将国中全部 36 座城统统占领。这时游戏便结束了，会出现“某君主于某年某月某日统一三国，富甲天下”的字样。



▲黄忠毕竟老迈年高，不敌独眼龙生猛

注意事项

1. 战斗中的消耗战所需兵士为 500 人，一般敌方城池中兵士为 500 人以上时，进行消耗战失败的几率高达 99%，且失败后要交纳双倍的过路费。故一般不打这种鸡蛋碰石头的消耗战，除非有声东击西。

2. 藏经阁是武将阅览兵书之地，看书以后可增长少许林战、陆战等战争指数，但笔者看来，实战中效果甚微，远不如一把金钢禅杖来得实在。

3. 敌方君主每次进赌场都要尽兴方出，除非他的赌金不足 3000，这时你只有耐心等待。当然，心里也会暗暗盼着他输。

4. 敌方君主对城池作战时首先会选择攻城战和消耗战，这是程序设计导致的。当其士兵数降至 2000 人以下，而且其金数不够交纳两倍的过路费时才去选择单挑。敌方的士兵数为 2000 人是一个界限，而金钱为 3000 也是一个界限，这时，他不会去赌钱也不会去征兵。

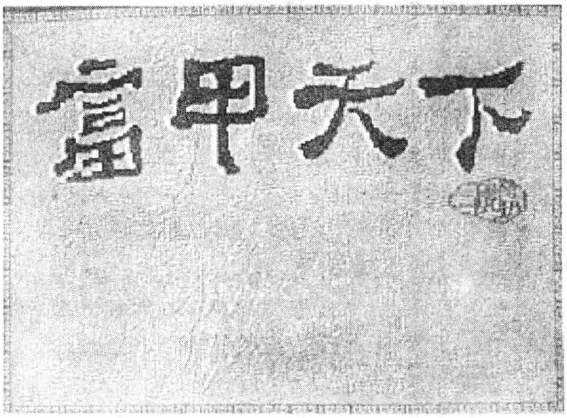
5. 敌方君主每次进入藏经阁，只要钱数在 4000 以上，必定会派人读书，读书的费用一般为钱数的 1/8，所以他的钱会如潮水般很快消耗掉，若对方不断走进藏经阁，对你来说无疑是个福音。

6. 只有在己方士兵多于所要攻打之城池的驻兵时才可攻打。否则失败的厄运来临时你要交双倍的过路费，交不起税金时，指定攻打城池的将领将会离你而去。

7. 每月有两次城池成长，分别是月中和月底。这时全部驻兵的城市将按不同的成长率获得一些士兵和金钱。所以策反城池可以晚一些时候，前人栽树你来乘凉，可以多获得一些收益。三月份是较佳的时间，此时几座敌方大城中的钱粮军马已够你占领全国的需要。

8. 一般大约在七月份即可看到胜利在向你招手，不过寄希望于敌将全部逃亡是不明智，应想方设法使敌方多遭受损失，并尽快地攻占城池。因为每当你胜利在望时敌方往往能死里逃生：一次山贼投靠差不多 3000 人，要单挑七八次才能抵消掉；一次皇帝赏赐或民众捐钱又会有几千金流入对方户头，这时的你一定感到非常，不，非常非常"搓火"。所以攻城为第一要务。

本游戏一经上手就欲罢不能，非要一口气通关不可。笔者有一项自豪的记录：4 月 27 日通关。有志者可以尝试破之，若能提前一天，笔者也由衷地为之雀跃。



▲终于天下一统，富甲天下

游戏评价

实事求是地说，《富甲天下》还是不能和《大富豪》相提并论的。

原因嘛，不外乎下面三点：

1.《大富豪》是一部比较正统的桌上类游戏作品，风格较单一但的确好玩，趣味性很强，而《富甲天下》则给人一种似是而非的感觉，玩了半天不知到底在干什么，这一点无疑是个缺陷，人们的心态还是比较守旧的。

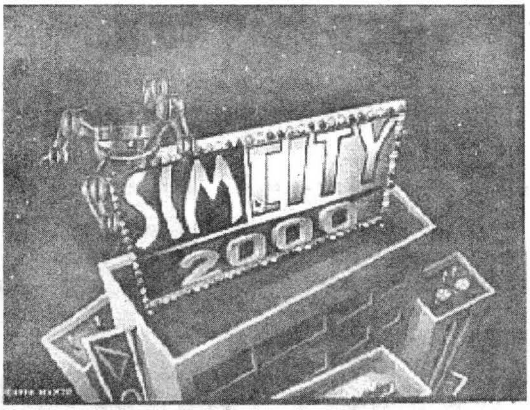
2. 从影响上来说，《大富豪》来得更大一些，对于风格相似的《富甲天下》而言，给人一种填补空白，饥不择食的想法。

3. 从人物个性来看，《大富豪》来得实在一些，描绘了一些想发财当大佬的家伙。同为搞笑目的的《富甲天下》则由于各人物在玩家心中有了一定印象，再玩这个作品有失史实，给大家一种飘然失真的奇怪感受。

但《富甲天下》也甚有其可取之处，否则我们就不会向大家推荐这部作品了。

它的长处就在于杂七杂八，鱼龙混杂。当今的游戏作品互相融合，很多游戏都在吸收他类的长处，互相弥补，以吸引更多体的电玩大众，游戏类型已是很难区分了，游戏作品的大同时代快要来临了。

《富甲天下》诞生于这氛围之中，代表着一种趋势和发展方向。



模拟城市 2000

机种	PC	类型	SLG
容量	5M	厂商	MAXIS

文·风子

每个人可能都有一个属于自己的美梦，你有没有想过去当一名现代都市的市长，管理一个公元2000年的现代化城市。现在有一款游戏能使你的这一梦想成为现实，这就是MAXIS隆重推出的SIMCITY2000，在这个游戏中你要扮演的角色就是市长，一个工作很紧张，不考虑自己的人，能否称职就是你自己的事情喽！

游戏的画面格式很精致，有一个显示信息和警报的信息框，一个系统政策菜单，一个立体城市画面摆在屏幕中央，左边是一个建设工具图标表，你要利用好这些工具去建设好城市。

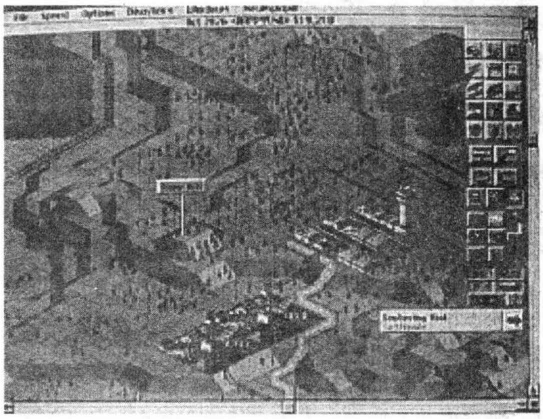
建设一个城市需要有步骤有条件地进行，急躁冒进只会带来恶劣后果，笔者根据经验提供一个简明步骤奉送给对本游戏还不太熟悉的玩家：



▲城市建设地的初始状况

1. 能源开发期

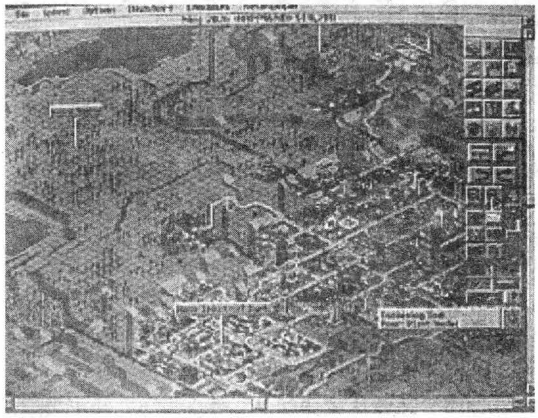
这是一个必须的阶段，首先对整个市区和郊区计划一下，然后在所谓的的郊区地带用推土机推出一片平原，推土机是个好东西，可以造山、填湖、挖湖。建设能源工厂：电厂和水厂，其它各种资源都可以利用。电厂有9种之多，水厂一定要设施齐全，存水的水塔和污水处理厂不可或缺，觉得出水太慢可以挖个湖出来，注意污水处理一定不可少，否则你的医院将暴满。再在市区盖一个市长办公楼，就算完成第一步了。



▲能源工厂颇具规模

2. 工业开发期

经济开发分为工业、商业和民业三种，很奇怪的是不知道市民将来吃什么？先上工业和民业，商业倒大可不必着急上马。拉上电线，供应饮水，接下来该修公路了，注意建设公路要拉开距离，中间地带留给建筑物。

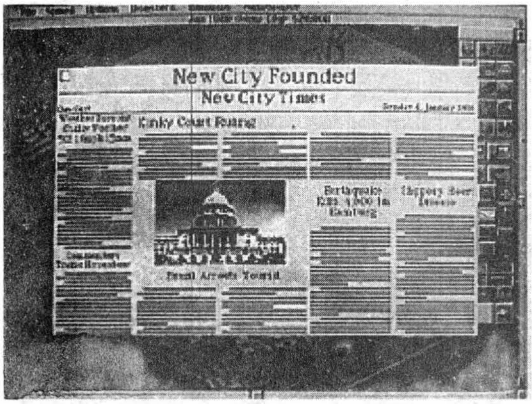


▲利用铁路和公路输送能源

工业污染问题一定要注意,工厂最好建在郊区,再种些树木净化空气,这时缺钱花了,商业要赶快跟上。积攒些钱后,在市区内建设一些基础设施,建设些大楼,而警察局、医院、监狱、消防局都先造一座,学校要分布在市区,多多益善。

3. 机关运作期

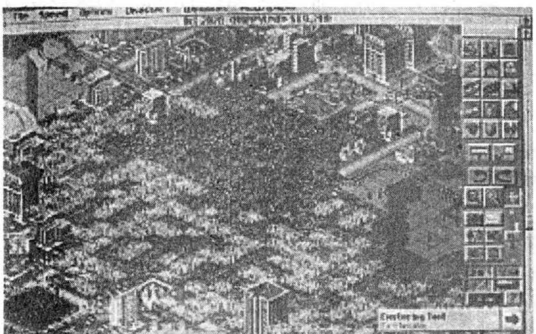
作为市长的你可以下达命令了,因为你现在有部下了。每年付给下属各部门一定的活动经费,具体多少没准儿反正最好悠着点儿花,一旦出现赤字可是个大麻烦!首要部门是交通部,一定要全力维持,其次是卫生部,警察部和消防部只要维持住就可以,教育部可也很重要,百年大计,育人为本吗。



▲你这位市长的成绩都可以上报

4. 法令调整期

城市的规模已有初步的样子了,现在可以颁布必要的法令来调整城市的发展,措施得体则城市发展会加快脚步。法令共有五类,金融类法令主要目的是收钱,调税率,要注意民众支持率和犯罪率;文化类法令



▲要时刻注意防范火灾,否则就惨了

运用于教育不景气时,发动文化运动可省钱,广告类法令可以做对外宣传,吸引外来投资和招揽游客,收入颇丰厚,健康类法令比较详细,包括公共场合禁止吸烟,医药费报销问题等;独立类法令有节能节电节水令,放射防护、收容所和计划生育等等。

5. 娱乐事业期

吃的喝的有了,该轮到玩的乐的了。气球图标代表娱乐业,可以建公园、动物园、运动场、游乐场、电影院等,看着市民们幸福的脸,你这个市长心里想必也是美滋滋的。再往下就剩下城市绿化,修筑地铁等小事了。



▲可以开通旅游航线

按笔者的设计可以保证你一步步地奔向小康,时刻注意资金情况,收支一定要平衡,也就是花钱要有计划,一步一个脚印。

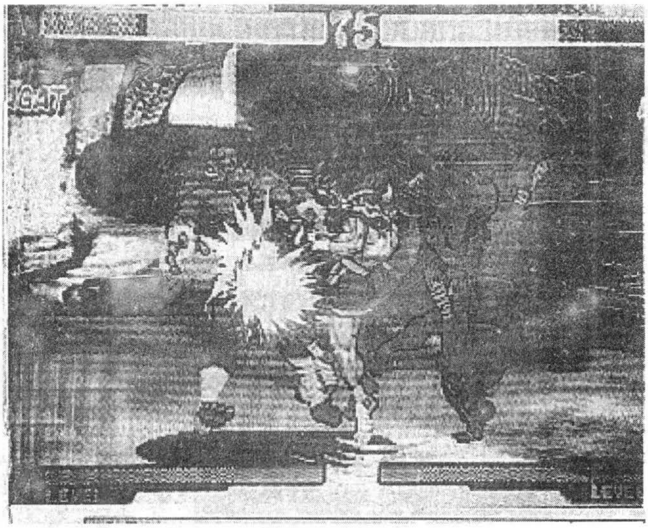


▲这就是基本建好的城市,四周的建筑围绕着中心的人工湖,你这个市长还算合格

本游戏的题材是SLG的一个崭新的方向,充分显示了SLG的强大渗透力,对于管理方面想有所突破的人来说,玩玩本软件也是有益处的。

也许你小时侯当过少先队长,没准还是个班长,但是当一位好市长,那学问可就大多了,要考虑的事情太多了,百密一疏时就可能发生大问题。

据称本游戏的中文版业已上市,如果你踏踏实实地玩玩本游戏,就能过一把"市长"瘾。



街头霸王

ZERO 版

秘招全解

文 · 柳生

STREET FIGHTER ZERO			
厂商	CAPCOM	机型	ARC



RYU 龙

在“街头霸王”系列中，龙一直是主角。龙的格斗技是以“波动拳”为中心，发展出一系列强悍的必杀技和超必杀技。其中“龙卷旋风脚”打击范围宽阔，已经了得，而超必杀的“真空龙卷旋风脚”则以其连续打击力更胜一筹。

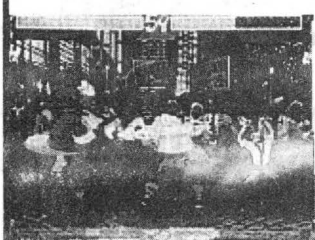
必杀技	波动拳		↓↘→ + 拳
	升龙拳		→↓↘ + 拳
	龙卷旋风脚		↓↙← + 脚
超必杀	真空波动拳	A	↓↘→↓↘→ + 拳
	真空龙卷旋风脚	B	↓↙←↓↙← + 脚



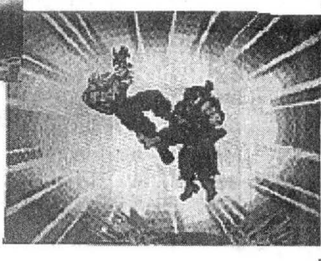
KEN 肯

肯是龙的死对头。肯的必杀技与龙完全相同，只是在性能的偏重倾向上不一样。龙擅长于拳技，而肯则更精于脚技。肯以简洁明快的脚技对付敌手，恰与他豪达的性格相符。肯的超必杀“神龙拳”虽是拳技，但威力强大。

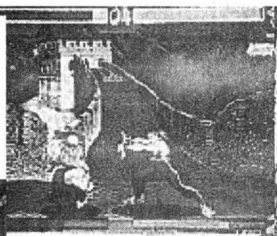
必杀技	波动拳		↓↘→ + 脚
	升龙拳		→↓↘ + 拳
	龙卷旋风脚		↓↙← + 脚
超必杀	升龙裂吹	A	↓↘→↓↘ + 拳
	神龙拳	B	↓↙←↓↙ + 脚



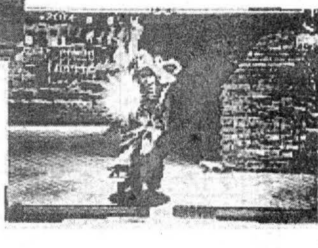
◀龙卷旋风脚



▶真空龙卷旋风脚



◀升龙拳



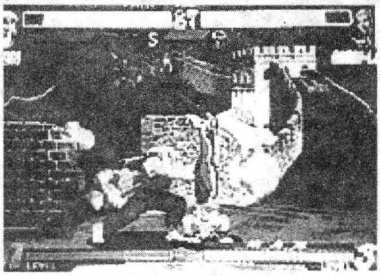
▶神龙拳

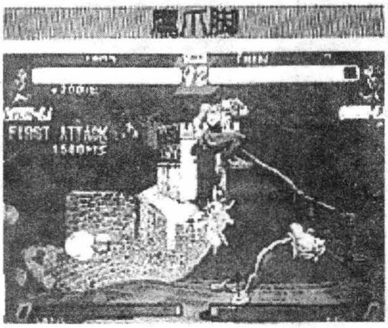


CHUN－LI
春丽

说春丽是“街头霸王”系列中最受欢迎的角色之一并不为过。这次ZERO版中的春丽除保留了原有的必杀技外，又增加了几款新的技艺。春丽的必杀技和超必杀的控制指令均比较简单，适合于初上手的玩家。新增技艺“旋元踏”威力可观，玩家要善用才好。

▼旋元踏





▲鹰爪脚

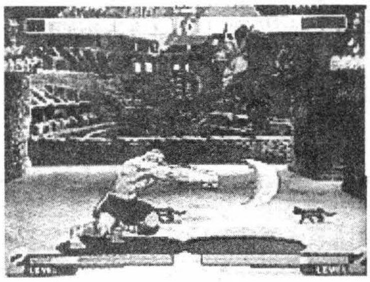
必杀技	百裂脚		脚连打
	天升脚		↓(集气)↑+脚
	气功拳		←(集气)→+拳
	旋元踏		→↘↓↙←+脚
超必杀	千裂脚	A	←(集气)→←→+脚
	霸山升天脚	B	↙(集气)↘↓↙↗+脚
	气功掌	C	↓↘→↓↘→+拳



SAGAT
萨卡特

萨卡特在“街头霸王”前作中斗不过龙的升龙拳，失去了王座，这次为报仇雪辱又出现在ZERO版中。既来报仇，没有真功夫是不行的，这次萨卡特确实与以前不同，从“街头霸王Ⅱ X”中的5段技跃增为7段技。因此，玩家绝不可对萨卡特等闲视之。

▼虎击掌





▲虎灭杀

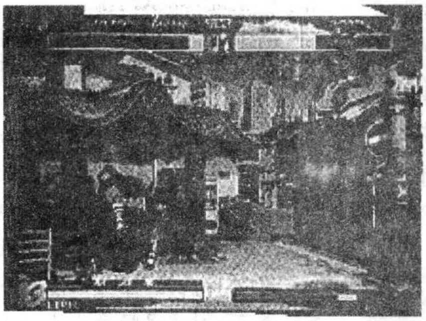
必杀技	虎击掌		↓↘→+拳
	虎冲脚		→↓↘+脚
	虎破拳		→↓↘+拳
超必杀	虎裂杀	A	↓↘→↓↘→+拳
	虎灭杀	B	↓↙←↓↙←+脚
	虎绝杀	C	↓↘→↓↘+脚

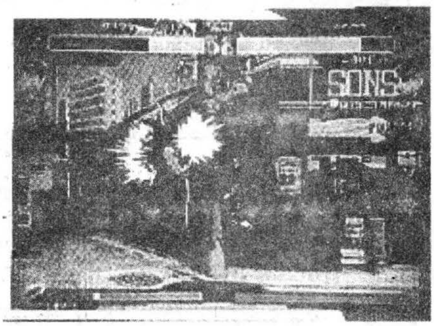


GUY
盖依

盖依这个角色在格斗中有二大特点，一是动作速度快，二是技巧细腻，这与他曾经过长时期的忍术训练有关。他的“疾驰飞脚”，是从远距对手的地方，突然高速接近对手施展的。而“武神旋风脚”则能在空中给予敌手连续的打击，十分厉害。总之，盖依是个技艺既独特又出色的角色。

▼疾驰飞脚





▲武神旋风脚

必杀技	武神空落拳		↓↘→＋拳・拳
	武神旋风脚		↓↙←＋脚
	疾驰飞脚		↓↘→＋脚・脚
超必杀	武神刚雷脚	A	↓↘→↓↘＋脚
	武神八双拳	B	↓↘→↓↘＋拳・拳



SODOM
苏多姆

苏多姆的形象非常抢眼，一副孔武有力强悍绝伦的雄姿。真正格斗起来，其攻击力绝对超值，完全对得起自己强壮的身形。超必杀的“天柱掌”，是苏多姆相当厉害的绝技，在Level 3的时候，用“天柱掌”对敌，一下就能令对手掉血五分之四，伟力惊人。而苏多姆最一般的“滑堂脚”。使用得当，也让人防不胜防。

▼滑堂脚





▲天柱掌

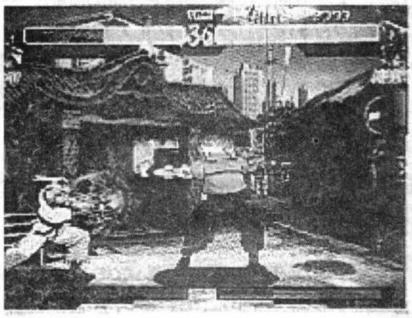
必杀技	狂击抓		→↓↘＋拳
	寒杀掌		摇杆360°＋拳
	巨炎脚		摇杆360°＋脚
超必杀	天柱掌	A	摇杆720°＋拳
	绝杀掌	B	↓↘→↓↘→＋拳

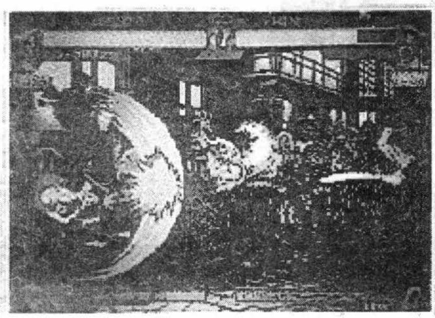


NASH 纳施

这个角色形象颇似“街头霸王Ⅱ X”中的古烈，也许真有些血缘关系吧。而纳施也继承了古烈的一些功夫，如“转击肘”等，本领高强。纳施的“连环飞踏”威力已经不小，“连环脚刀”就更具慑敌力了。纳施的超必杀分为对空、对地和飞掷器具三类，是一个强劲有力功夫全面的高手。

▼转击肘





▲连环脚

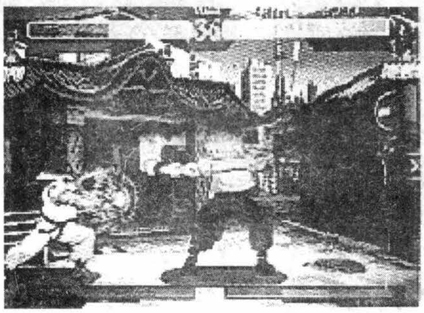
必杀技	连环脚		↓(集气)↑+脚
	音涛掌		←(集气)→+拳
超必杀	音涛掌刀	A	←(集气)→←→+拳
	连环飞踏	B	←(集气)→←→+脚
	连环脚刀	C	↙(集气)↘↓↗↙+脚

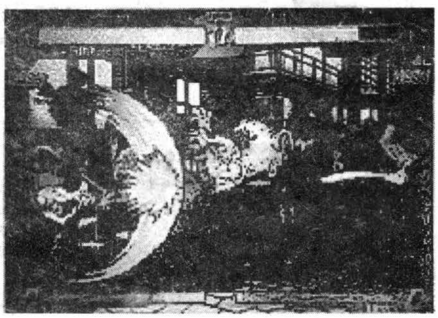


ROSE 罗丝

这个角色在系列前作中从未出现过，是一个具有超异能力的全新角色。她的技法相当独特，比如说“灵焰击”是一种飞掷器具，却也可以在贴身近战时发挥使用，而反射式的技法“灵弹盾”能够把对手飞掷来的器具反弹回去，同时也可以直接挥舞杀敌。至于“灵弹盾”反射的角度，是靠控制手键来调校的。

▼灵弹盾





▲灵幻脚

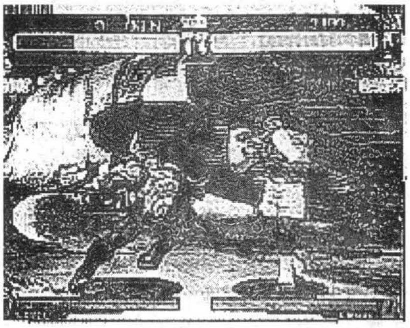
必杀技	灵弹盾		↓↙←+拳
	灵焰击		←↙↓↘→+拳
	灵透掌		→↓↘+拳
超必杀	超灵透掌	A	↓↘→↓↘+拳
	超灵焰击	B	↓↙←↓↙←+拳
	灵幻脚	C	↓↘→↓↘+脚

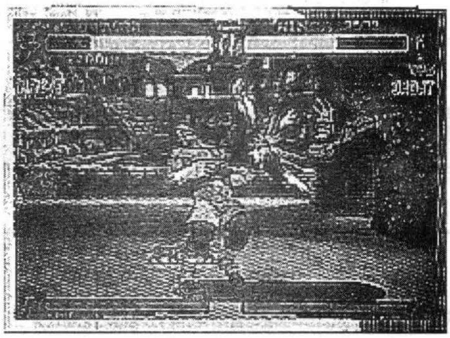


BIRDIE
伯帝

此人似曾相识，其特征颇近“街头霸王Ⅱ X”中的拜森。确实不错，伯帝与拜森确实大有相同之外，两人都会集气系的二种必杀技。而伯帝其它技法，均属同一“蛮牛”体系，如“狂牛冲”、“狂牛抵”、“狂牛连锁掌”、“狂牛压”等，其猛烈的杀伤力和刚劲的招式动作，均属一流。玩家在格斗大战中绝不可等闲视之。

▼狂牛冲





▲狂牛压

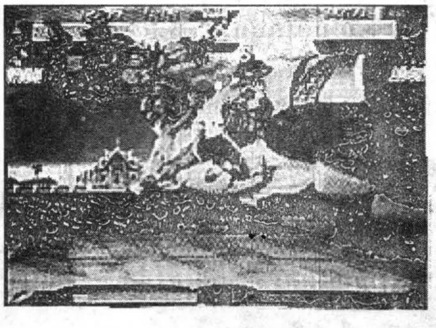
必杀技	狂牛抵		←(集气)＋拳
	狂牛冲		拳或脚连打二次以上
	狂牛连锁掌		摇杆 360°＋拳
超必杀	狂牛蛮刚击	A	↓↘→↓↘＋拳・脚
	狂牛组合拳	B	←(集气)→←→＋拳



ADON
阿东

从前，阿东曾是萨卡特首屈一指的高徒，有人评价说，阿东的功夫甚至高过他的师父。这种评论虽然略有夸张，但阿东的身手委实不凡，他一出阵露几手大家马上就会知道此话不假。阿东擅长的功夫是回转系的各项绝技，尤以脚技更为了得。阿东的技法，无论掌脚，均以“虎”字为其技法重点，而施展起来，确实也是虎虎生威锐不可当。

▼虎跃冲





▲虎飞踏

必杀技	虎飞踏		←↓↙＋脚
	虎破升		↓↘→↗↑＋脚
	虎跃冲		→↘↓↙←＋脚
超必杀	飞旋虎脚	A	↓↙←↓↙←＋脚
	锤轮虎掌	B	↓↘→↓↘＋拳

超任 精品大行动

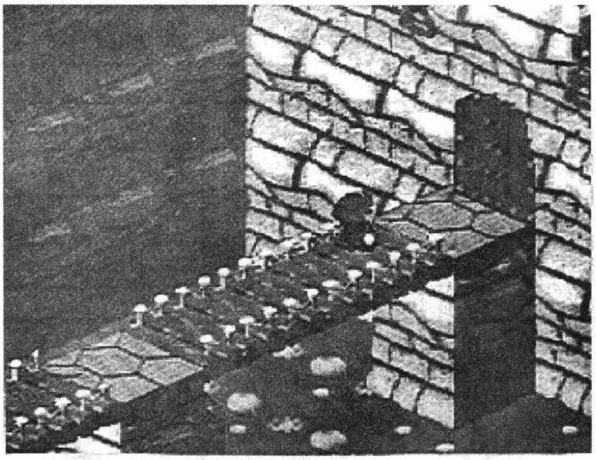
文·龙人

1995年，次世代军团的各路诸侯羽翼渐丰，在游戏业市场上搅起一阵阵强劲的次世代台风，一时间似乎有次世代独领风骚的阵势。在这种情况下，任天堂公司的N－64超级机引而不发，却在超任上大作文章，利用岁末年初的销售热季，推出一大批高质量游戏软件。这些游戏软件，可以说都是出手不凡的精品。任天堂公司的意图很明确——就是在性能高过一筹的次世代机型面前，超任也还没有到未老先衰功成名退的时候，超任层出不穷的高质量游戏证明它还有强大的生命力。下面就把岁末年初令玩家兴奋不已的超任游戏软件精品介绍给大家。

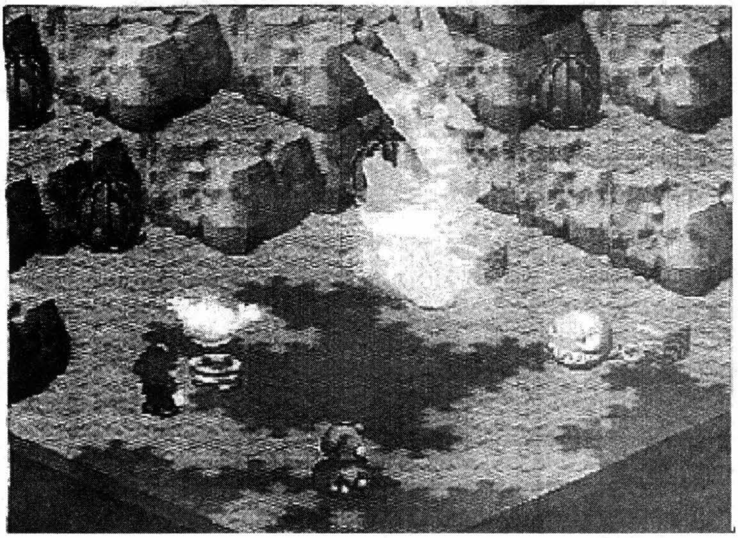
超级玛莉RPG

厂商:任天堂　**类型**:RPG **容量**:32M

“超级玛莉”系列是任天堂公司的扛鼎之作了，从8位机开始至今长青不老，说游戏玩家百分之百都知道这款系列名作恐怕并不为过。以往的“超级玛莉”无论是用在红白机还是超任机的，均为ACT游戏。这次在超任上要推出RPG的超级玛莉，可说是为这款系列名作注入了新的生命力。这款“超级玛莉RPG”容量高达32M。如此大容量的制作，画面自然极为华丽精美。主人公MARIO仍然是头顶红帽的老模样，MARIO这次探险的伙伴是青蛙仙人的后代及正义木偶二个角色。三伙伴探险和战斗都是在斜俯视的3D画面上进行的，其视觉效果极佳，类似于“时空之轮”的视觉感受。游戏的控制也是相当方便玩家的，在战斗画面时，A、B、X、Y四键分别各有用途。A键为攻击，B键为防御或撤退，X键为宝物使用，Y键为必杀技。本款游戏中设置了五花八门的必杀技，威力强大，视觉效果亦十分突出。比如MARIO，继承了在动作游戏前作中的基本杀敌技能：踩人，在用必杀技时，MARIO最多可在敌人头顶上连踏10次，就是再强大的敌人也经受不起呀！本款游戏的高妙之处，不是三言两语能说清楚的，玩家朋友们一定要亲自上手试一下，方能真正领略。据任天堂公司预告，“超级玛莉RPG”推出时间为1996年1月底，玩家朋友们要记住这个日子啊！



▲MARIO形象依旧

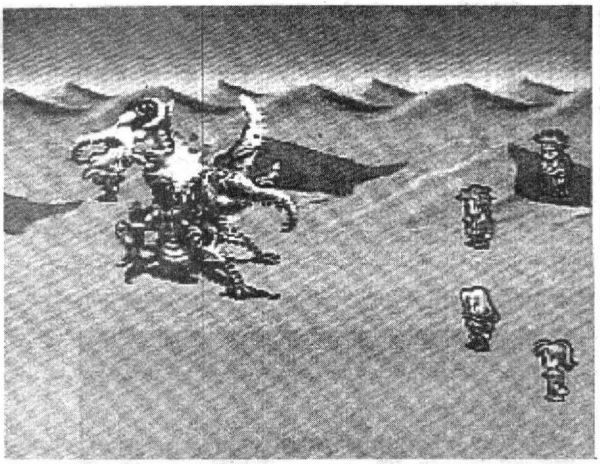


▲这次是3D的RPG战斗了

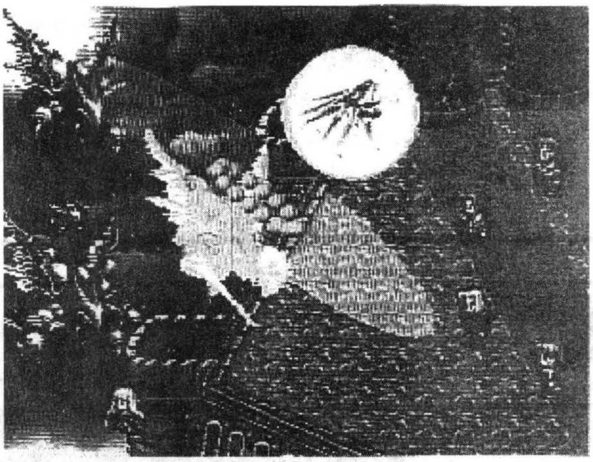
浪漫传说Ⅲ

厂商:**史克威尔** **类型**:RPG **容量**:32M

史克威尔公司制作的"浪漫传说"系列，这次以32M的大容量推出了第三代。本款游戏共有主人公8名，4名男性，4名女性，玩家要从中选出一人做为主角。选定一名主角后，游戏的故事流程即以此名主角为中心向前发展。因此，8名主人公，就有8种完全不同的故事流程，故事发展过程中的一系列事件也完全不同。这样，玩家每选一名主人公，就等于进行一次新游戏，本款游戏最低限度地可以玩八次了。这真可以说是RPG游戏中自由度最高的一款游戏了。游戏中很有特色的是其魔法系统，一共分为六大魔法系统，其中二种为天术，四种为地术。天术中有太阳术和月术二种，分别借助太阳、月亮、宇宙的力量施展法术打击敌人。地术又称为四圣兽术，其中苍龙术为风系魔法，利用空气和风力来杀敌，也含有召唤魔法在内；朱乌术为火系魔法，均利用火的热力来杀敌；白虎术为土系魔法，利用大地的能量来杀敌；玄武术为水系魔法，水是生命之源，故水系魔法是用来回复体力的。游戏中还有一些很有趣的设计，如武器和防具除了可以购买外，更重要的来源是要自己开发制作，因为越是强有力的武器制造的时间越长，所以玩家要尽早委托锻冶屋的人制造武器和防具，这样，在游戏后段需要强力武器和防具时就不用发愁了。这款游戏应该在1995年11月中推出，算是超任岁末年初大行动中的先锋了。



▲在沙漠里遇到强敌

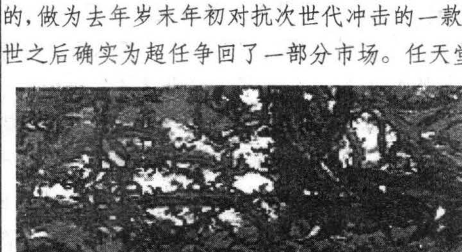


▲多姿多彩的魔法

大金刚Ⅱ

厂商:**任天堂** **类型**:ACT **容量**:32M

任天堂公司的动作游戏"大金刚"评价是相当高的，做为去年岁末年初对抗次世代冲击的一款武器，问世之后确实为超任争回了一部分市场。任天堂这次再接再厉，以同样32M的容量，在今年岁末年初销售行动中推出二代，二代比起前作来，画面更加流畅美丽，而主角及其所携伙伴的动作及攻击方法也更加多样化。整个游戏的总关数超过40关，玩家在游戏过程中不可有丝毫的疏忽大意，否则一不小心就会GAME OVER。据资料介绍有的地方游戏难度比一代高出不少，是一款考验动作游戏玩家的准绳性游戏，游戏推出日期是1995年11月底，喜爱动作游戏的玩家要及时搞到手练一手啊！



▲战斗更加艰难了



▶大金刚卷土重来

前线任务Ⅱ

厂商:史克威尔 类型:A·RPG 容量:24M

1995年上半年史克威尔公司的"前线任务"大获成功,深受玩家喜爱。史克威尔于是乘势制作二代。二代与一代的模拟游戏不同,是一款动作RPG游戏。游戏背景是2047年的地球,因国际纷争引起世界局势的不安,主角的任务是要去保护和救援在动荡的局势中



▲壮丽的征途就在前面



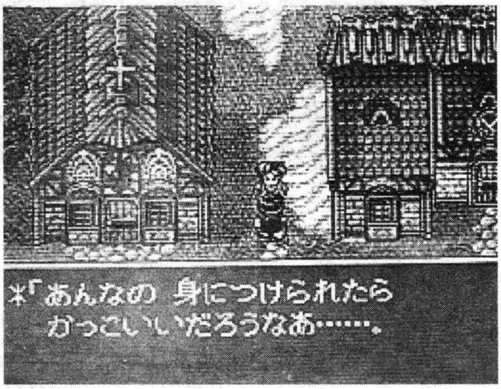
▲似曾相识的地形

被绑架的总统。因为是半个世纪之后的事,所以玩家所操纵的武器以及敌人的武器都是机器人形象的未来型战器,这点二代与一代颇为相似。游戏的范围是整个世界,玩家为了世界的和平和安定,要奔波作战于全球,真是一件十分艰难的任务啊!这款游戏的推出时间是1996年元旦之后。游戏的内容这里就不多说了,相信玩过一代的玩家很容易就能上手二代的。

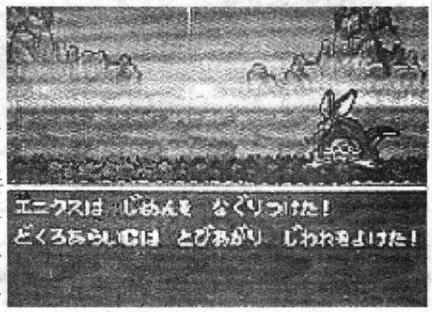
勇者斗恶龙Ⅵ

厂商:艾尼克斯 类型:RPG 容量:32M

前面介绍了两款史克威尔的作品,现在再来介绍另一个软件大腕艾尼克斯公司的顶尖巨作"勇者斗恶龙Ⅵ"。"勇者斗恶龙"系列从一代至五代,一直享有RPG皇作的美称,这次的六代,自然更是不虚此名。在"勇者斗恶龙"前作中存在的"职业转换系统",这次在六代中又有新的发展,本文主要就此向玩家做一介绍。六代中的"职业转换系统"拥有多达16种的职业,其中基本职业有9种,高级职业有7种。基本职业包括"战士"、"武术家"、"商人"、"僧侣"、"盗贼"、"舞蹈家"



▶依然是勇者风格的画面



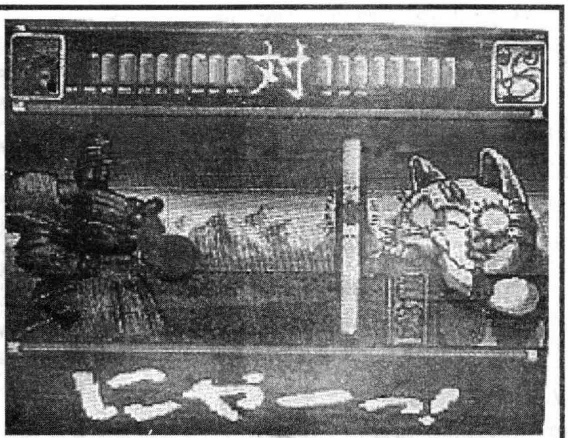
▶不过是小妖一个

等,各自有各自的特殊能力。玩家在为几名主角选择职业时,要考虑周到,做到各方面的人才都有才好。与职业相关的衡量标准是熟练度,角色在战斗中,其熟练度会随其经验的累积而上升,最高的熟练度为8级。熟练度越高,其职业能力的发挥就越好。这是基本职业的情况。至于高级职业,就不能像基本职业那样随意选择转换了。获得高级职业的条件,是要具备二种或三种最高熟练度的基本职业,然后合同转换为高级职业。比如说,角色只有具备了战士的8级熟练度和武术家的8级熟练度之后,才有资格转换为"战圣",只有具备了僧侣的8级熟练度和魔法家的8级熟练度后,才能转换为"贤者"。高级职业者所具备的能力,比基本职业者强大和广泛不少,因此,要尽可能令角色获得高级职业称号,是此款游戏出奇制胜的关键。"勇者斗恶龙Ⅵ"应在1995年12月中推出,是玩家朋友绝对不可错过的巨作。

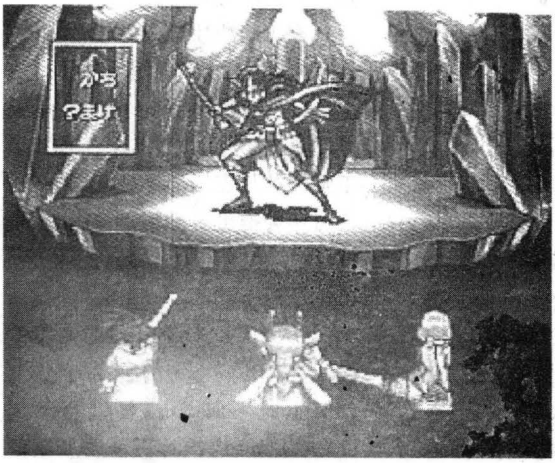
天外魔境ZERO

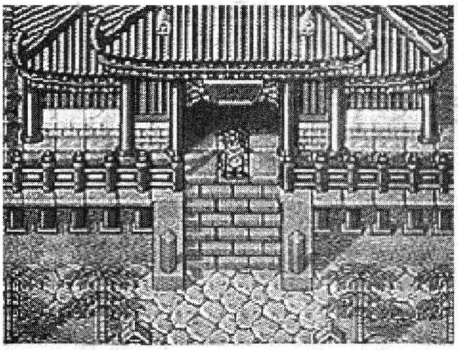
厂商: HUDSON **类型**:PLG **容量**:未定

这款“天外魔境 ZERO”是非常引人注目的一款新型游戏，其内部采用了新开发的“PLG 系统”。所谓“PLG 系统”，是英文 Personal Live Game 的简称，是身历境游戏的意思。这种新型的身历境游戏，使游戏中的时间与玩家玩游戏的时间同步演进，令玩家在时间感觉上有身历其境感。比如说，玩家 1 月份玩这款游戏，游戏中所体现出的事件将与这个月份的实际相符，正月的神祭活动等会在游戏中出现，而玩家若在其它月份玩则不会出现正月神祭活动。让游戏故事中的时间带与玩家现实中的时间带重合，是这种身历境游戏的重要特色。为做到这点，这款游戏除装有主程序 ROM、游戏进度记忆 RAM、及 RAM 用电池外(这三项是至今为止的超任游戏卡所通有的)，还加装了 PLG 系统。PLG 系统包括时钟基准装置(需要电池支持)、资料专用 ROM 以及资料扩展 IC 等。据有资料报道，其资料专用 ROM 的容量就达 32M，这样，若再加上主程序 ROM 的容量，这款“天外魔境 ZERO”就进入超大容量游戏的行列无疑了。本款游戏除 PLG 系统引人注目外，其魔法系统也颇有新意。魔法系统由风、水、雷、火四大卷物系组成，这四大卷物系的魔法互相之间又可排列组合成许多种合成魔法，在实战中使用起来，威力十分强大。本款游戏推出时间在 1995 年底。



▲居然还有类似格斗游戏的画面





▶古典风格很动人

◀也有标准 RPG 战斗画面

这第一款搭载 PLG 系统的游戏定会引起玩家强烈兴趣。

幻想传说

厂商: NAMCO **类型**: RPG **容量**:48M

超任机上的游戏软件现在终于向高于 32M 的超大容量进军了，这款“幻想传说”容量高达 48M，如此巨大的容量，使画面的效果和人物角色的动作都得到了充分的完善，据说其画面细致的程度，甚至到了人物角色站在水边时水中会出现真实自然的倒影的地步。此外，超大容量也使得游戏的故事流程得以获得极为详尽的安排，故事背景以现在、过去、未来三大时间系统为基点，在“时间转移术”的辅助下，玩家穿插于时空之中，与封印的邪魔展开殊死斗争。玩家最多可能组成 5 人组合进行冒险，但其中一人处于“待机”状态，4 人一起参加战斗。在冒险过程中，登场的 NPC 数量众多，NPC 是指那些与故事情节有关必须出现的人物，这类人种不受玩家控制，可是在故事发展中的作用举足轻重。NPC 越多的游戏，情节即越为复杂。游戏战斗画面横幅等于电视屏幕宽度的二倍，故此在战斗中场景的移转、魔法的施用均十分华丽美观。游戏的场景和人物设计是由广受欢迎的漫画家藤岛康介担任的，此外，游戏的音效中人声部分是请著名的播音员录制的，游戏中还有自己的主题歌。这些音效均以极其真实的原声来表现，想来，这款游戏用到 48M 的超大容量是很有道理的了。“幻想传说”推出期为 1995 年年底，为岁末年初的热销又增添了一份火爆气氛。



▶真漂亮！大容量没白用

游戏新物种——PLG

文/纪沧海

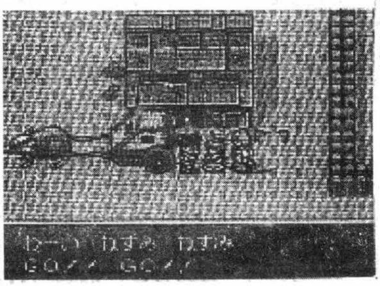
1995年12月22日，将成为电子游戏史上一个值得纪念的日子。在这一天，HUDSON公司推出的超级任天堂游戏软件“天外魔境ZERO”宣告了一种新型游戏的诞生，这就是玩家前所未闻的PLG游戏。

根据HUDSON公司社长工藤浩先生的解释，PLG是英文Personal Live Game的缩写字头，其含义是游戏玩家亲自经历游戏的流程，工藤浩先生还就PLG游戏做了一个简要的主明，据他介绍，PLG游戏与其它类型游戏的基本区别，在于PLG游戏在游戏卡带中加入了新系统单元：日历和时钟实时记时机构。这种记时机构，以现实生活中实际的年月日和钟点的时间流程为基准，把实际的时间流程和游戏程序内的时间流程同步起来，使游戏中的故事情节背景时间与玩家实际生活中的时间紧密关联。

对于这种比较概念性的解释，玩家朋友们理解起来可能还会有一定的难度。下面就以第一款PLG游戏“天外魔境ZERO”做一些具体的说明。“天外魔境ZERO”是RPG类型的游戏，其中当然不乏武器店、道具店等营业性的设施。这类营业设施，就是在一般的RPG游戏中，也常常是有营业时间的，即游戏故事中白天或夜晚的背景时间不同，有时营业有时关门。在“天外魔境ZERO”中，游戏故事情节中的背景时间，是与玩家实际生活中的时间同步流逝的。举例来说，游戏故事中有的商店是只在夜晚经营的，那玩家也只有在夜晚开机进行游戏才能看到游戏中的这个商店是在营业状态，进到其中去购买物品。除了这种昼夜的不同，会在游戏时遇到不同的情况外，年月日的不同对游戏的内容也会有影响。玩家若是在正月玩这款游戏，就会在游戏中遇到一些只有在正月才会发生的事件，如正月神祭等等。如果玩家在进行一段时间的游戏之后，连续好几天没有再玩这款游戏，那这几天的间隔也会引起游戏内容上的一些变化。比如在游戏的前一阶段已经煮熟的鸡蛋，隔过几天之后再开机，玩家就会发现鸡蛋已经臭了；而在游戏里主角一直饲养着的宠物，隔几天再开机进行游戏的话，也会因为好几天无人照料，吃不到食物而饿死了。



◀这个店营业十二小时，过时不候



要想搭车，也要赶上时间才行▶

从上面举例可以知道，这样一种PLG游戏，似乎把一只游戏卡给弄成了某种有生命的东西了，随着现实中时间的推进，玩家即使没有去动这只游戏卡，它其中的内容也会随时间流程自己发生合理的演进和变化。游戏玩家们在商店里买到的虽然都是名叫“天外魔境ZERO”的同一款游戏，但一到了玩家手里，随玩家在现实中游戏时间安排的不同，这款游戏将呈现出不同的内容，形成了对特定的玩家游戏会呈现出特定的内容的局面。从这种意义上说，“天外魔境ZERO”可以真正算是个人亲历型的游戏了。

据工藤浩社长介绍：这种PLG游戏的构想，在七、八年前即已产生，经过长时间的考虑和开发，才有可能在“天外魔境ZERO”上实施。工藤浩社长表示，今后HUDSON公司还会推出更多采用PLG系统的游戏，也会与其它软件制作公司合作，开发制作PLG游戏。

从HUDSON公司的角度来看，装有PLG系统的游戏，从游戏分类上既不属RPG游戏也不属SLG游戏，应该算做一种新型的PLG游戏。因为这种新型的PLG游戏，对自己的主人——某一个特定的玩家——有着特别的依赖性，而这种游戏特性是迄今为止的任何类型游戏所不具备的。

从玩家的视点来说，一种新型游戏的诞生总是一曲福音。想当初游戏业初创的年代，只有ACT、STG、SPG等不多的游戏类型，后来，RPG、SLG加入之后，游戏软件就经历了一次突破性的发展。这次PLG的诞生，无疑给游戏软件的进一步发展带来了新的生机，相信从明年开始，游戏目录上就会出现许多令玩家爱不释手的PLG游戏了。

吞食天地——三国志群雄传

攻略资料大公开

文/柳生

超任今年推出的“吞食天地——三国志群雄传”是一款颇受玩家喜爱的模拟游戏。游戏中州郡林立，人物众多，不要说经验不足的玩家摸不清头脑，就是模拟游戏的老手也要费一番周折，才能进入良性进展状态。为使广大玩家在玩这款游戏时能心中有数，驾驭自如，现特将本款游戏中全部人物和州郡的情况刊载出来。这样，玩家在这些内部资料的协助之下，过关爆机，将不是什么难事了。

先把资料表中的略语介绍一下。

1. 人物资料表中：

位——官位的大小，分为下列若干种：

无：无官位	部：部将
官：官吏	夫：大夫
校：校尉	长：长史
尚：尚书	将：将军
守：太守	都：都督
牧：(某城)牧	皇：皇帝

野——野心的程度

特——擅长的才能，分为下列三种：

格：善于单打独斗的对阵战斗

弓：善于远距离攻击

谋：善于谋略，可使敌兵减少

年——年龄，表中为游戏一开始的人物年龄情况，负数表示人物尚未出生

信——可信度

兵——兵力，将领带兵的人数

勇——武勇的程度

法——兵法的高低

国——国策的高低

谋——谋略的高低

2. 州郡资料表中：

支——支配州郡的君主名称

内——内政度，表示州郡的经济实力

民——民政度，表示州郡百姓的合作程度

粮——兵粮，表示州郡内的存粮数

水——水军的战斗力

因限于篇幅，本次先将第一章“桃园结义”部份的人物资料表和州郡资料表刊上。

人物资料表

姓名	场所	所属	位	野	特	年	信	兵	勇	法	国	谋
韩德	张掖	放浪	无	4	格	25	6	1	4	1	4	0
马腾	凉州	1军	将	4	格	40	9	4	8	6	4	5
马超	凉州	1军	部	4	格	19	15	4	13	2	3	0
马岱	凉州	1军	部	3	格	35	12	4	8	6	4	3
庞德	凉州	1军	部	3	格	35	13	4	10	4	4	4
侯选	凉州	2军	官	2	格	40	10	3	8	1	4	0
程银	凉州	2军	部	2	格	40	10	3	6	1	4	1
张横	凉州	2军	部	2	弓	40	10	3	3	0	3	2
梁刚	凉州	2军	部	2	弓	19	10	3	4	0	4	1
成宜	凉州	2军	部	2	弓	40	10	3	4	2	4	1
韩遂	天水	1军	夫	2	格	34	9	4	4	5	4	3
杨秋	天水	1军	官	2	格	22	7	3	4	0	5	0
李堪	天水	1军	部	2	弓	20	7	3	6	2	4	4

人物资料表

姓名	场所	所属	位	野	特	年	信	兵	勇	法	国	谋
马玩	天水	1军	部	3	格	40	7	3	4	1	4	1
杨陵	天水	放浪	无	2	格	25	8	1	4	1	3	1
马遵	天水	放浪	无	1	格	25	7	1	4	0	4	1
姜维	天水	放浪	无	4	格	-7	12	1	8	9	7	8
董禧	扶风	放浪	无	2	格	25	7	1	4	0	4	1
崔谅	扶风	放浪	无	2	弓	25	9	1	4	2	3	1
李倥	拥州	1军	校	4	谋	48	2	6	4	6	4	4
郭汜	拥州	1军	部	4	弓	50	8	5	4	6	4	3
伍习	拥州	1军	部	2	格	45	4	5	4	0	4	1
段煨	拥州	1军	部	2	格	45	7	4	1	3	7	3
费摇	拥州	放浪	无	2	格	25	8	1	4	1	4	1
陈泰	拥州	放浪	无	3	格	10	8	1	4	5	4	3
戴陵	拥州	放浪	无	4	格	25	7	1	4	1	4	0
薛则	拥州	放浪	无	3	格	25	7	1	4	1	4	1

姓名	场所	所属	位	野	特	年	信	兵	勇	法	国	谋
贾 逵	拥州	放浪	无	2	格	21	7	1	4	8	8	5
王 平	拥州	放浪	无	2	格	14	7	1	9	8	2	1
曹 洪	司隶	1军	校	4	格	34	12	6	4	5	4	4
乐 进	司隶	1军	部	2	格	37	11	5	7	0	4	1
李 典	司隶	1军	部	2	格	35	10	5	7	6	4	5
曹 丕	司隶	放浪	无	7	弓	8	11	1	6	6	5	5
曹 纯	司隶	放浪	无	3	弓	17	9	1	6	1	3	1
曹 睿	司隶	放浪	无	7	弓	-10	10	1	7	6	4	5
徐 晃	司隶	放浪	无	2	格	15	9	1	7	5	4	5
钟 会	司隶	放浪	无	6	格	-30	7	1	8	9	4	10
司马望	司隶	放浪	无	4	谋	10	7	1	1	7	6	3
司马昭	司隶	放浪	无	6	谋	-16	8	1	1	8	4	11
司马师	司隶	放浪	无	7	谋	-13	8	1	1	9	4	10
司马炎	司隶	放浪	无	7	弓	-40	7	1	4	9	5	12
司马懿	司隶	放浪	无	6	谋	16	7	1	13	1	12	14
山 涛	司隶	放浪	无	1	谋	-10	9	1	0	4	0	4
夏侯楙	司隶	放浪	无	3	格	19	10	1	5	1	5	1
夏侯霸	司隶	放浪	无	2	格	10	9	1	6	6	4	4
夏侯尚	司隶	放浪	无	1	弓	11	8	1	4	6	7	3
夏侯玄	司隶	放浪	无	1	格	10	8	1	4	8	4	10
郭 淮	司隶	放浪	无	1	格	19	9	1	8	7	4	4
王 双	司隶	放浪	无	0	格	25	6	1	5	1	4	1
王 颀	司隶	放浪	无	1	格	7	9	1	4	2	5	2
曹 操	许昌	1军	校	7	格	40	10	7	6	10	7	9
曹 仁	许昌	1军	校	5	格	27	12	6	6	7	4	5
夏侯渊	许昌	1军	校	4	弓	45	11	6	7	7	4	4
夏侯杰	许昌	1军	校	3	格	36	14	6	8	6	3	4
于 禁	许昌	1军	部	1	格	37	9	5	8	6	4	4
典 韦	许昌	1军	部	2	格	45	15	4	8	1	5	2

姓名	场所	所属	位	野	特	年	信	兵	勇	法	国	谋
许 褚	许昌	1军	部	0	格	26	13	5	9	2	4	1
荀 彧	许昌	1军	尚	0	谋	32	14	1	1	9	5	11
郭 嘉	许昌	2军	长	0	谋	25	13	1	1	11	10	13
荀 攸	许昌	2军	夫	2	谋	38	10	1	2	8	7	5
夏侯惇	许昌	3军	校	3	格	39	14	6	9	7	5	3
程 昱	许昌	3军	部	2	格	54	7	5	6	9	4	11
程 武	许昌	放浪	无	3	格	25	9	1	4	0	4	1
曹 芳	许昌	放浪	无	5	格	-37	8	1	4	1	4	0
曹 爽	许昌	放浪	无	1	弓	10	12	1	7	7	8	4
曹 真	许昌	放浪	无	1	格	25	13	1	6	7	7	3
曹 植	许昌	放浪	无	4	谋	3	10	1	1	4	9	3
徐 盛	许昌	放浪	无	2	格	25	9	1	6	0	4	2
诸葛诞	许昌	放浪	无	5	谋	10	8	1	1	8	5	9
钟 繇	许昌	放浪	无	2	谋	15	9	1	1	4	7	4
华 散	许昌	放浪	无	1	谋	38	10	1	1	4	10	4
王 双	许昌	放浪	无	2	格	16	7	1	6	1	3	1
雷 薄	豫州	1军	部	2	格	36	11	8	7	3	4	2
陈 兰	豫州	1军	部	2	格	45	10	7	4	1	5	2
吕 布	徐州	1军	将	7	格	41	7	7	15	3	4	1
张 辽	徐州	1军	部	1	格	30	8	4	10	7	4	3
吴 资	徐州	1军	将	3	格	44	8	7	4	1	5	2
薛 兰	徐州	1军	部	2	格	43	9	5	3	1	3	0
李 封	徐州	1军	部	2	格	45	8	6	4	1	5	1
高 顺	徐州	1军	部	2	格	42	11	5	7	6	5	4
陈 宫	徐州	2军	夫	1	谋	46	10	3	2	5	7	10
张 邈	徐州	2军	部	2	格	45	8	6	4	2	5	1
张 超	徐州	2军	部	2	格	42	9	5	4	0	3	2
侯 成	徐州	3军	部	2	格	41	7	6	5	1	5	1
宋 宪	徐州	3军	部	2	格	45	7	5	4	0	4	2

姓名	场所	所属	位	野	特	年	信	兵	勇	法	国	谋
魏续	徐州	3军	部	2	格	40	7	5	4	0	5	1
陈圭	徐州	放浪	无	3	谋	10	7	1	1	4	6	4
刘备	沛郡	1军	牧	7	格	34	15	7	4	6	4	5
关羽	沛郡	1军	部	3	格	34	15	6	19	6	5	4
张飞	沛郡	1军	部	4	格	33	15	6	14	2	4	0
孙乾	沛郡	1军	部	2	格	35	7	4	6	7	8	4
糜竺	沛郡	1军	部	2	谋	31	7	5	0	3	7	4
刘封	沛郡	放浪	无	5	格	6	9	1	6	6	3	3
刘禅	沛郡	放浪	无	7	格	－12	5	1	4	2	4	0
丁谧	沛郡	放浪	无	4	谋	10	7	1	1	4	7	4
张苞	沛郡	放浪	无	2	格	7	10	1	6	1	3	2
关平	沛郡	放浪	无	2	格	16	10	1	6	1	4	2
关兴	沛郡	放浪	无	2	格	8	10	1	8	6	4	4
满宠	兖州	放浪	无	1	格	27	9	1	6	8	4	4
董昭	兖州	放浪	无	3	谋	15	9	1	1	4	6	5
吴班	兖州	放浪	无	2	格	10	9	1	6	1	3	0
王凌	兖州	放浪	无	2	格	10	9	1	8	7	4	10
袁绍	冀州	1军	校	7	弓	51	5	8	4	1	5	1
袁尚	冀州	1军	部	6	格	26	13	5	6	1	4	1
逢纪	冀州	1军	部	2	格	45	9	6	6	7	8	5
田丰	冀州	1军	部	0	谋	46	7	3	1	8	4	10
沮授	冀州	1军	部	2	谋	44	7	3	1	8	6	4
许攸	冀州	1军	部	2	谋	43	4	4	2	7	6	5
颜良	冀州	2军	部	2	格	41	12	7	11	5	4	4
文丑	冀州	2军	部	2	格	35	12	7	10	0	5	0
郭图	冀州	2军	部	1	谋	42	8	4	0	5	7	4
审配	冀州	2军	部	2	格	44	11	6	6	6	8	4
高览	冀州	2军	部	2	格	45	8	6	4	2	3	1
张合	冀州	放浪	无	2	格	15	8	1	8	6	4	4

姓名	场所	所属	位	野	特	年	信	兵	勇	法	国	谋
朱灵	冀州	放浪	无	3	格	15	6	1	4	4	4	4
袁谭	渤海	1军	夫	6	弓	31	10	2	3	6	4	4
袁熙	渤海	2军	夫	6	弓	30	12	3	7	0	4	2
高干	渤海	3军	牧	5	格	45	13	7	4	6	3	5
郝昭	并州	放浪	无	1	格	17	12	1	7	6	4	5
公孙瓒	幽州	1军	牧	6	格	45	8	7	8	6	4	4
公孙越	幽州	1军	部	3	格	44	10	5	4	4	5	5
严纲	幽州	1军	部	2	格	41	9	6	5	2	4	1
赵云	幽州	放浪	无	0	格	15	14	1	13	6	4	5
公孙度	辽东	1军	守	4	弓	45	6	3	5	0	4	2
公孙康	辽东	1军	部	3	弓	35	7	3	7	5	4	4
杨仪	辽东	放浪	无	3	格	13	9	1	4	7	7	3
张鲁	汉中	1军	无	5	谋	35	6	8	1	4	4	5
张卫	汉中	1军	无	5	弓	34	12	7	4	1	4	0
阎圃	汉中	1军	无	3	格	31	10	6	4	0	4	0
杨昂	汉中	1军	无	4	格	33	9	6	4	1	3	1
杨任	汉中	1军	无	4	弓	35	7	5	5	2	4	2
庞义	巴西	1军	守	0	格	36	9	8	6	6	7	4
马忠	巴西	放浪	无	1	格	10	9	1	6	6	3	3
刘璋	益州	1军	守	3	弓	38	10	5	4	1	5	1
刘循	益州	1军	夫	2	格	6	11	5	4	5	4	4
赵韪	益州	1军	长	4	格	40	5	4	4	2	5	1
严颜	益州	1军	守	1	格	36	13	6	8	5	4	4
董和	益州	2军	官	0	格	37	9	2	0	4	11	3
李严	益州	2军	官	2	谋	25	8	3	1	4	6	3
张松	益州	2军	官	2	谋	40	8	1	0	4	10	4
法正	益州	2军	官	3	谋	19	7	1	1	4	9	3
黄权	益州	2军	部	2	格	35	10	4	6	6	4	3
孟达	益州	2军	部	3	弓	24	7	3	6	1	3	1

姓名	场所	所属	位	野	特	年	信	兵	勇	法	国	谋
杨怀	益州	3军	都	3	格	29	11	4	5	1	4	1
高沛	益州	3军	部	2	弓	39	8	3	4	0	4	2
刘贵	益州	3军	部	0	格	22	7	3	4	0	4	0
冷苞	益州	3军	部	0	格	36	7	3	4	2	4	1
张任	益州	3军	部	1	格	40	13	3	4	1	4	1
邓贤	益州	3军	官	2	格	38	7	1	5	8	7	4
张幂	益州	放浪	无	2	弓	10	9	1	7	1	4	1
高定	越岑	放浪	无	7	格	25	8	1	3	1	4	0
鄂焕	越岑	放浪	无	2	格	25	8	1	9	1	3	0
朱褒	羊可	放浪	无	2	弓	25	5	1	4	2	3	1
拥丰	建宁	放浪	无	5	谋	36	6	1	3	2	4	2
孟优	建宁	放浪	无	6	格	16	7	1	4	0	5	0
孟获	建宁	放浪	无	7	格	19	7	1	7	1	4	1
张纬	南阳	1军	将	6	格	45	8	8	7	7	3	3
贾诩	南阳	1军	尚	1	格	48	11	4	1	6	7	4
胡车儿	南阳	1军	部	2	弓	45	9	7	9	2	4	1
张先	南阳	1军	部	2	谋	45	7	6	4	1	4	0
邓芝	南阳	放浪	无	4	格	10	8	1	9	6	4	4
邓艾	上庸	放浪	无	3	格	10	6	1	4	1	4	1
刘表	荆州	1军	牧	4	格	53	6	5	4	1	3	2
刘琮	荆州	1军	夫	4	格	14	9	2	2	4	4	8
蔡瑁	荆州	2军	尚	3	格	43	11	5	6	6	4	3
文聘	荆州	2军	部	2	格	22	7	4	9	6	4	4
张允	荆州	2军	部	2	谋	39	8	4	4	1	4	1
蒯良	荆州	3军	长	3	谋	40	9	3	6	7	6	3
蒯越	荆州	3军	夫	3	格	49	1	0	5	7	7	4
廖化	荆州	放浪	无	2	谋	31	7	1	6	1	3	2
庞统	荆州	放浪	无	2	谋	16	13	1	1	12	13	14
马良	荆州	放浪	无	0	谋	8	10	1	1	7	7	3

姓名	场所	所属	位	野	特	年	信	兵	勇	法	国	谋
马谡	荆州	放浪	无	4	格	5	12	1	6	8	6	9
徐庶	荆州	放浪	无	0	格	17	11	1	1	7	7	9
诸葛亮	荆州	放浪	无	0	格	14	15	1	2	14	14	14
伊籍	荆州	放浪	无	2	格	34	9	1	1	7	7	4
魏延	江陵	1军	部	4	谋	21	7	9	9	7	5	4
刘荷	江夏	1军	夫	4	弓	16	9	2	3	6	5	4
黄祖	江夏	2军	守	1	格	45	13	6	6	6	4	4
甘宁	江夏	2军	部	2	谋	21	6	5	6	7	3	5
费伟	江夏	放浪	无	0	格	28	10	1	2	4	8	4
金旋	武陵	1军	守	4	格	41	8	7	4	1	3	2
巩志	武陵	1军	无	0	弓	38	7	6	4	1	4	0
蒋琬	武陵	放浪	无	0	格	25	11	1	1	2	10	5
韩玄	长沙	1军	守	4	格	41	3	7	4	2	5	1
杨龄	长沙	1军	校	3	格	36	7	6	4	0	5	0
黄忠	长沙	1军	部	2	弓	46	8	5	10	1	5	1
张范	桂阳	1军	守	5	格	40	6	8	5	0	4	1
陈应	桂阳	1军	校	1	弓	40	8	6	4	1	5	1
鲍隆	桂阳	1军	校	1	格	33	7	6	5	2	4	2
袁术	淮南	1军	皇	5	弓	42	4	8	4	6	4	3
李丰	淮南	1军	部	2	格	39	11	7	4	1	3	1
乐就	淮南	1军	部	2	格	37	9	6	1	2	5	2
陈纪	淮南	1军	官	1	格	45	8	5	4	1	3	0
梁刚	淮南	1军	部	2	格	36	8	6	4	2	4	0
刘详	淮南	1军	部	2	弓	45	7	6	4	0	4	1
张勋	淮南	2军	校	2	格	45	10	8	5	2	5	1
纪灵	淮南	2军	部	1	格	41	8	7	4	1	3	2
桥苏	淮南	2军	官	1	格	45	8	6	6	5	3	4
孙权	扬州	1军	夫	7	格	13	15	5	6	7	7	3
孙策	扬州	1军	将	7	格	30	9	7	8	2	5	1

（下转第30页）

电玩小辞典 GG篇

文·主人

各位玩家好，我是主人。“电玩小辞典——超任篇”在第一辑登出后反响强烈，这里，笔者要感谢大家的捧场。现在，为大家准备了电玩小辞典——GG篇。

提起GG，也就是GAME GEAR的缩写，为了方便，以下均用GG，它可以称得上是掌上型电视游乐器的王牌作品了。掌上型游戏器虽然NINTENDO（任天堂）的GAME BOY，与NEC（日本电气公司的GT亦占有一席之地，但终究敌不过周边性相当高的GG，使之成为压轴作品。

首先，我们来看看GG的诞生史。

1990年，在POPEYE举办的设计大赛中，GG从21516件参赛作品中异军突起，夺得铜牌。其水准之高可见一斑。GG于1990年9月开始发售。逐渐地，它以其优越的设计及强大的功能为世人所接受，并逐渐得到愈来愈高的评价。因为根据机器的性能来定价格，所以很快销量就超过了一百万台，为了纪念GG销售突破一百万台大关，SEGA公司又于1993年6月开始发售“GG+1”。也就是主机加上《音速小子索尼克Ⅱ》或《魔法气泡》软件一套，而价钱却惊人的低：15800日元。另外从93年10月开始，更加上了许多瞩目的力作，更吸引了玩家的购买。

现在，介绍一下GG的性能数据：

画面大小：3.2英寸

CPU：Z－80A（3.58兆赫）

图像：160×146点

颜色：4096色中最大32色同时使用。

音效：立体音效（PSG3个音，杂音1个音）

周边设备：首先具有通信机能。另外，附有能够接收电视的调频装置（约12800日元），若接上就能收到电视节目。另外，与GAME BOY等机种一样，带有扩充画面1.5倍的扩大视窗镜（约2280日元）。电源除可使用干电池外，还可接驳边充电边玩的电池盒（约6800日元）。除这些周边设备外，还有AC插头以及在车上使用的车用接头等设备，难怪世人如此推崇，这么多的周边设备可真是方便了广大玩家。您动心了吗？

除了以上这些优点之外，不能不提的是，GG在飞机上的机内服务中亦扮演着相当重要的角色。首先提供这项服务的是日本航空公司，它在几条国际航线上都配有GG作为额外服务（经济舱例外）。在飞机中，GG大量采用的是思考型游戏，如SLG、PUZ等游戏，而需要运用反射神经类的ACT及SPG游戏则被舍弃了，也算是个安全性设计吧。

最后，让我们回顾一下GG的精彩作品吧。

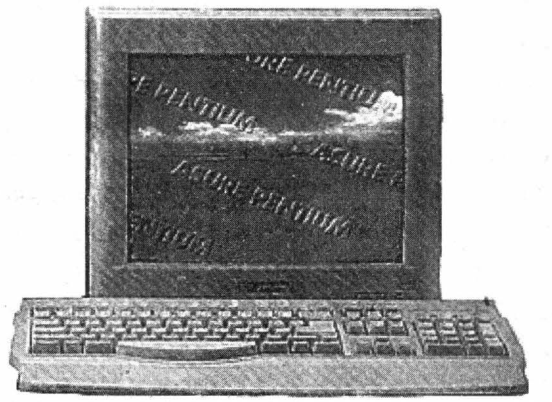
首先要提是SEGA的招牌作品《音速小子索尼克兄弟》系列。较新的作品是以4M容量推出的《音速小子兄弟》，这次，索尼克与伙伴迪鲁斯来到南方之岛进行大冒险。游戏设计共六大关，每大关又分为三小关，而背景有未来都市、浮游大陆等。确实相当精彩，买了GG的朋友万万不可错过如此精彩之作噢！

另外，GG的经典作品还很多。例如深受大众喜爱的ACT游戏《GG忍Ⅱ》。主角会以身体和飞镖做武器，翻山越岭大冒险。而由迪斯尼人士设计造型及动作的《米老鼠大冒险》更可说是精彩绝伦就像在观看一部卡通片一样，笔者就曾为此游戏着实迷了一次，不食不眠直到爆机。SPG方面，MEGA DRIVE的名作《超级GP Ⅱ》也搬上了GG，作为超级摩洛克GP的第二代，很快成为GG最受欢迎的赛车游戏；RPG方面，曾在FC上大出风头的《永远的传说》，也移植到了GG，此游戏颇具阿拉伯风味，十分有趣。而喜爱麻将游戏的玩家亦不会寂寞。麻将游戏名作《自我中心派》在GG亦很有作为，对手皆十分个性，喜爱麻将的玩家不妨买台GG和此卡带，在寒冷的冬天躲在暖和的被中玩着自己心爱的游戏，真是人生一大快事！另外还有《吸血鬼之传说》（ACT）、《魔导物语Ⅱ》（RPG）、《J联盟足球》（SPG）等大量精彩游戏支持GG，这里就不一一详细介绍了。

谈了这么多，您对GG的了解更多了吧，您是否也想买一台呢？北京地区的GG大部分都在1100～1200元之间，有的送卡，有的不带卡，可大部分游戏店都没有接收电视节目的调频装备，实属一大遗憾。另外，像GG－WHITE这样限量发售的白色GG，在国内更属稀品，国外亦很难买到。不过，如果您想买台GG，还是及早动手吧，当真是一机在手，其乐无穷！



如何配置你的游戏电脑



文·三郎

你若问我玩游戏机还玩电脑好？我会毫不犹豫地说：电脑。

玩游戏机仅仅局限于游戏，虽然你从玩游戏机中可以掌握许多知识和技能，而当前很多游戏也本着让你增长知识和提高技能的目的，确实带给你许多益处。但我要说，终归还是比不上电脑作用更大。

游戏机的节目，仅仅局限于游戏节目，偶而有一些教学节目和专业训练节目。纵然你可以从游戏中获益不少，但比起电脑来，总是差上十万八千里。电脑究竟比游戏机高在何处呢？首先在于它的作用全面，有大量的软件（恐怕要比游戏机节目多数十倍，而游戏软件只是其中的一个小分支）。电脑能在各行各业发挥作用，甚至成为从事各种职业的先决条件，而这一点，游戏机恐怕难及项背。

其次，从价格/性能比来看，电脑也要超值于游戏机。当前的386电脑价格4000—6000元，486电脑6000—10000元基本上可以配备齐全，而次世代机4000元的价格与这相比，价格就算是486电脑的一半，但它能真正实现486一半的功能吗？次世代机引以为豪的听CD，看影碟等功能早已在电脑上实现，且音响和画面效果要优于游戏机。

第三点，也就是玩家关心的游戏方面，电脑丝毫不比游戏机逊色。单说硬件方面的速度、容量、音效和画面四个要素都要比游戏机强上一些。而玩家直接触摸到的软件也至少不比游戏机软件差。数量上，游戏机的软件满打满算也不过一万种，而电脑游戏软件恐怕要数倍于这个数字。质量上，游戏机软件的节目很大一部分都移植于电脑，当然，电脑的出色软件也相继出现于游戏机领域，两者的软件区域相互重叠。笔者认为在不远的将来，两者的软件将互相重合，到那时，同一个优秀节目将同时上市于电脑和游戏机，实现另一种意义上的“软件共享”。而在语言文字方面，电脑具有无可比拟的优势，电脑的文字显示以英文和汉字居多，也有日文游戏，但还要配备一套日文DOS系统，怎么样，已经觉得头痛了吧！而当前游戏机的游戏软件是以日文居多，中国人懂日语的能有几何？

说了这么多，并无与电视游戏爱好者较劲之意，萝卜青菜，各有所爱嘛！电脑游戏自然有不少缺点，如无摇杆，玩起动作、射击、格斗等游戏似是而非，非驴非马，急红了眼般在键盘上狂找狂按，说来也够累人的。

笔者为电脑游戏的狂热爱好者，自然有一些经验可谈。若要玩电脑游戏，原先一般的配置就不太够用了。操纵不灵便不说，单就速度来说就问题多多，每当看着光驱的绿灯一闪一闪不紧不慢，可真急煞我也！

说来惭愧，笔者的电脑已被改造成了游戏机，成为名符其实的游戏电脑，自然，改造过程耗费了笔者不少心血。怎样改造好玩家的游戏电脑，实为众玩家最最关心的问题。

那么怎样配置好你的游戏电脑呢？

下面笔者谈一谈自身体会：

1. 好的游戏电脑要部件配合好。这一点道理很简单，若两个人穿上防弹衣，戴上红外眼镜，最后却赤手空拳地搏斗，那衣服和眼镜岂不有些可惜，旁人看来也会觉得可笑。但奇怪的是，这种可笑的事情在你装配电脑时却常常会发生。重要的是让你的电脑各部分都发挥出功能，如有几个部件的功能得不到充分发挥，那么就有点事倍功半的感觉。所以你在挑选电脑部件时要了解其实际的功能，结合自己的情况去选择最适合的，切不可叶公好龙般去迷恋那些虚幻的东西，盲目地追求高品质是要不得。我的一位好朋友，原先的电脑配置得挺不错，后来听别人的劝告换了一块高速的主板，反倒出现种种问题，令他很苦恼。

2. 根据你最爱玩的游戏类型去配置装备。根据我的经验，可将这种为配置微机而区分的游戏类型统统划分成三类：高速类、中速类和慢速类。

(1)高速类：常见于动作和射击游戏。格斗类、体育类、赛车类等等，因为这类游戏必须快速地更新画面，图像要求转换速度快，移动快，一幅一幅的画面高速切换，大段的动画要求高速类的配置和多变的音效。

(2)中速类：多见于RPG和ADV、SLG几类游戏，虽然有些动画设计但不太多也不太快，画面切换要求也不太高，虽然高速度对其有改善作用但改善本身也不需要太大，因为这些都属于长时间玩的游戏，通关时间也较长，我把它们归入中速类。

(3)慢速类：多见于桌上的游戏。赌博类、棋类，尤其是麻将类，还有一些智力型以及象台球、高尔夫球、保龄球，由于本身就需要有一定时间思考，所以对速度、画面切换和音效要求都比较低，因此可归入慢速类。

三种类型对微机要求不同，因此配置也不同。

3. 如何去配置各种部件

(1)CPU：中央处理单元，它是电脑的心脏，就象微机的马达一样，其它部件都要服从它的要求，要配置合理。如果你用Pentium—90配上4MB内存，单倍速的光驱，速度慢的硬盘，那么是不是你也觉是有些大材小用了呢？最重要的是你需要多快的速度以及你的经济承受能力，真正想要高速的CPU，那么你完全可以期待Pentium—133，以及即将出版的P6和Pentium—150。

(2)RAM：由于RAM的工艺原因，在其它部件下降价格时，它的价格一直居高不下，你若玩慢速类，那么在DOS下只需4M就足够；玩中速类就要考虑8MRAM；若想在Windows环境下玩高速型游戏，恐怕需要准备16MRAM，我倒是觉得RAM多多益善，因为它可以让你的Computer具有大量的储存能力，至少我知道有些游戏要求你保留6M以上的自由记忆空间。

(3)显示卡：若显示卡的速度太慢会影响发挥CPU的功能。显示卡在DOS下和在Windows下可能是截然不同的两种情况。当今发售的显示卡多数是为Windows制作的。具体在DOS下执行情况如何需要你自己去判定。最好你在购买之前，先在商店的微机上试一下，在DOS情况下执行状况究竟如何。不过有一种显示卡不要错过，这就是即将上市的3D卡，1995年底前会推出。

(4)显示器：只要你选择好了显示卡，那么就根据显示卡的性能去买显示器，记住要打出一定的余地，使显示器的点阵比显示卡高一点，以便将来更换显示卡。

(5)硬盘卡：硬盘卡的好坏往往决定硬盘和电脑内部数据传送速度。如果你已经有了SCSI周边设备，那么就可比较方便地用SCSI卡；但如果只是要支持一个大容量的硬盘，那么选择EIDE卡是明智之举。

(6)硬盘：如果你不具备光驱，那么你至少要准备420M的硬盘；如果光驱已有，210M的硬盘用起来也算够了。至于1G、2G以上的硬盘暂时还没有必要。

(7)软驱：有了光驱和大容量的硬驱，那么软驱只是一种点缀之物，有个三寸软驱我看就能心满意足了。

(8)光驱：如果你玩的游戏有大量动画，恐怕得置办一部四倍速乃至六倍速、八倍速的光驱，否则的话四倍速有了就可以算是大功告成了。

(9)声霸卡：仅有极少数的游戏将声音直接存储在CD的音轨上，所以要想使游戏显得更流畅一些，声霸卡还是必备之物品。你最好选择支持Gerneral MIDI且含有Wavetable在内的16bit音效卡。Wavetable可以使音乐听起来象乐队演奏一样，而Gerneral MIDI则保证和一般的Wavetable相匹配。

附：各类游戏的微机配置：

	慢速类游戏	中速类游戏	高速类游戏
CPU	486-25, 486-33	486-66, Pentium-75	Pentium-90以上, P6
RAM	4MB	8MB	16MB
硬盘容量	120M, 210M	210M, 420M	540M, 1G
光驱速度	单倍速，双倍速	四倍速	六倍速，八倍速
声霸卡	16Bit	16Bit	16Bit和Wavetable
视霸卡	/	MPEG OMI	MPEG OMI
输入/出部件	MIDI/JOY STICK/SERIAL/PARALLEL		
系统软件	MICROSOFT WINDOWS		

新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道

登场人物介绍:

庄哥:年纪轻轻,但浸泡游戏多年,有丰富的战斗经验,对游戏之道有全面和独到的理解。(以下简称为庄)

韩光:年纪比庄哥大一些,但从未接触过游戏,见到别人玩游戏玩得不亦乐乎,心中很是羡慕,找到庄哥想上道入门,加入游戏大家庭。(以下简称为光)

光:你好。

庄:你好。

光:听说庄哥乃游戏界奇才,这次特地来请教于你,望你不吝赐教。

庄:哪里哪里,略通一二而已,不知你想了解些什么?

光:我以前从来没亲手玩过游戏,有时看别人玩,人家玩得那么专注,打通关后兴奋异常,我在旁边也跟着高兴。要是让我玩就门都摸不清了,简直一个游戏白痴,什么都不懂。不知庄哥你有什么高招让我尽快入迷?

庄(笑):游戏这东西想入迷先要入门,入门之后就发展比较快了。我认识一个中年人,原先也是一窍不通,还不到半年,现在已经到了茶饭无思的地步。

光(略显吃惊):简直就像着了魔一样。

庄:不,不是。我也不赞成那种疯魔般的状态,不过这也说明玩游戏确有让人入迷的地方。适当地轻松娱乐一下,能给人们紧张的生活增添些乐趣,就象看电影、听音乐一样,放松一下神经。当然应该适可而止,若要影响了事业、家庭和健康,那就得不偿失了。

光:对,是那么个意思,不过我暂时也到不了那地步,你还是教教我怎样入门吧。

庄:要想入门先得有一定的游戏常识,不过对一个门外汉来说,更重要的是要亲手摸一摸,在游泳中学会游泳,在玩游戏中学会玩游戏,需要实践,光说不练是绝对不行的。

光(自嘲地笑):我现在就是光说不练,问题是我还不知道怎样去练。

庄:想开练,手里就得有家伙。

光:就得买游戏机是吧?我就是不知道买什么样的游戏机。你给我说说游戏机有几种吧。

庄:游戏机种类可就多了去啦。雅达利、灰机、红白机、世嘉机、超任机、次世代机 ULTRA64,手掌机中的单游戏机,例如方块机,GAME BOY、GAME GEAR,大型机,街机,还有一些特型机,并行发展的电脑游戏……。

光(呆呆地):有这么多?

庄(看了一眼光):原谅我,离题太远了,实际上我把游戏机分成四类:电视游戏机、电脑、大型机和特种机四种类型。电视游戏机指一切依靠电视展示游戏画面的机器;电脑就不多说了;大型机像游戏厅中的就是其中一种,其实连公园里的登月火箭和过山车等也算是大型机;特种机比如手持机,你见过别人玩方块机吧?(见光颌首)那就是特种机的一类,另外还有什么枪机、格斗机、眼镜机等,我把它们都归入特种机。

光:我适合买哪种?

庄:首先得从价格和你的消费水平而定,我国现有的机器中,红白机 100 元多一点,世嘉机国产 500 多元,进口 700 多元,超任主机 1200 元,再加上磁碟机和光碟机,超任一套需要花 6000 多元,其它的次世代机中,3DO 是不到 3000 元,土星和 PS 都要 4000 多元,手掌机中 GAME BOY 的价格要 500 多元,可就是单色的,GAME GEAR 是彩色液晶显示,但要 1500 元以上。至于电脑,若要玩游戏,最起码 3000 多元的 386(4M 内存,VGA),再想玩电脑光盘,想要配光驱,声霸,内存条,摇把等,总共又要花 3000 元以上,这样就共需 6000-8000 元。差不多就是这些种。你知道游戏设备的构成吗?刚才我说是硬件部分。

光:不知道。不过硬件软件倒是常听说。

庄:游戏设备一般分为三部分:硬件、软件和周边设备。硬件就象我刚才讲的那些东西,游戏机的主机和连带的磁碟驱动器,光碟驱动器,若要严格说还要加上电视机和显示器等图象显示的设备,不过现在谁家没有台电视呢?软件就是游戏节目的载体,象游戏卡、游戏磁盘、光盘等等。周边设备象天线、耳机、音箱、制式转换器、游戏光线枪,各种输入输出线等。刚开始玩时,有一台游戏机,几盘游戏卡,再加上你的电视,就可以开始玩了。

光:你觉得我买哪种机子比较划算?

庄:对于新手来说,买红白机或是世嘉机也就够了,以后看你入迷的程度而定,真正入了迷,自然就有买更好机种的欲望,那时再结合自己的经济能力而定。为什么向你推荐这两种机子,原因是从性能/价格比来考虑的,如红白机主机 100 多元,有时还赠一盘游戏卡,自己再花 200—300 元买两三盘卡,总共也就花 500 元左右就能玩;而世嘉机,主机贵一些,国产的 500 多元,进口的 700 多元,一般进口的还赠一盘卡,再买几盘卡需 400—500 元,总共花 1000 元出头就足矣。抱回家接上电视就可以玩,也不存在制式问题。你知道我国的电视制式为 PAL 式,而生产游戏机的日本为 NTSC 制式,若要真是原装的日本游戏机,再加上家中无 N 制电视,那就要另配一个制式转换器。你若买这两种机型一般不存在这种问题,因为国产机都已经被改成 PAL 制式,而很多所谓的进口机也来自东南亚和

香港，香港的机子也经过改制式，因为香港也是PAL制的电视系统。

光：你的意思是说，我这样买了机器，回家就能玩？

庄：当然还不够，你还得知道机子的基本情况。这两种机器比较简单，一般有一个电源两个手柄，一条射频——音频输出线，一个插游戏卡的卡带槽，世嘉机有时会多一个立体声耳机，红白机可能随机子附送一把光线手枪。

光：我怎样连接我的游戏机？

庄：这样，我再给你细细讲一讲。首先将电源插头插好，然后找出两头的都是插头的一条线，整套设备中只会有一条，对着游戏机的输出口插好，另一头接在电视的天线插头座上。若要有三通、四通天线插头也可以直接插上，这时就不必拔天线插头了。将买的游戏卡正面冲着你，插进卡带槽中，注意机身上必然有一些文字，将文字冲着你即算位置摆对，一切都连接好了以后，打开电视机，找到一个不用的空台。

光：我怎样才能看到游戏画面？

庄：一切都连接好之后，你就可以开电源了，这时在电视上你可能什么都看不到，不用着急，这时游戏信号已经进入电视机了，只是你还没有让它在屏幕上显示出来而已。这时你要去搜索画面，做法是找一个空台，用电视上的波段选择和搜索去找画面。可能会有好几个地方都有游戏画面，要挑选一个最清晰的，以后这个台就可以不再调整了，可以做为你的游戏专用台。注意，每台机子的发射频率都不太一样，你要是借来别人机器或把你的机器换一台电视玩，上述步骤都需要重新再做一次。

光：这时我怎样操作游戏呢？

庄：你主要的工具就你游戏机上的手柄，也叫操纵器，以后人们提起的手掣、控制器、控制盒、手把等名词都指的是它。每类机器的手柄都构造不同，因此不能相互串用。一般红白机是七键式的，世嘉机是八键式的。

光：我拿到手柄怎样去使用？

庄：一般手柄每台机子给你配两个，分主手柄和副手柄，尤其是红白机，区别更明显一些，在主手柄的中央比副手柄多两个键，你一看就知道，很多手柄上也写明了Ⅰ号和Ⅱ号。至于手柄上的七个键，一般的使用情况如下，左边的象十字架的叫十字钮，控制游戏主角的上下左右四个移动方向，有时上钮控制跳起，下钮控制下蹲或趴下；中间的两个钮，左边的叫选择钮，即SELECT钮，一般控制游戏的选项，选择宝物或武器法宝什么的；右边的叫开始钮，即START钮，一般控制游戏的开始，游戏中用处不太大，可能用来暂停；右边的四个钮分别为A钮、B钮、连发A钮和连发B钮。下面两个称为单发钮，上面两个称为连发钮。至于世嘉机手柄的八个钮，分别为A、B、C、连发A、连发B、连发C、START和十字钮，比红白机少一个SELECT钮，多两个功能钮，控制法也不太一样。若是在射击游戏中，单发钮只打出一发子弹，而连发钮可以打出一串子弹，非常过瘾，有时子弹都连成一条线了。

·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手道场·新手

光：那我可以只按连发钮了，何必单设置单发钮呢？

庄：你误会了，连发钮只适用部分射击和动作游戏。事实上A、B钮的作用要多得多。实际上当你接A钮和B钮时，游戏机只是接到了一个信号，至于接到这个信号后游戏主角做什么动作，还要看具体游戏节目的设定。有时是拳脚相加，有时是子弹横飞，有时是法宝或魔法的使用，有时确定和取消指令。具体情况具体分析。刚才我说的那些也只是泛泛而谈，不能作定论。你拿到具体节目后，先不着急闯关，而要将各钮的操作摸索一番再开始正式闯关。噢，对了，有时还有组合键的设定，比如两钮组合就是按两个钮后主角才开始动作，还有顺序按法，同时按法等等，这些要你去尝试。

光：那我买什么牌子的机器好呢？

庄：要我说日本原装机最好，不过现在国内市场上很少，进口机也不多，而以各种组装兼容机居多。不过虽然质量差一些，但由于经过改制，而且有保修期，在保修期损坏可以保障修理，也还是值得一买的。红白机以胜天、AM、小霸王、小天才等为质量最好，世嘉机以名流、小教授、小博士最好。

光：你刚才提到的兼容是怎么一回事？

庄：是这样。兼容就是都能容，也就是游戏机对于游戏卡来说可以容纳，说俗点，就是一盘游戏卡在这种游戏机的各种型号上都能玩。兼容性好的机器是指绝大多数的该种游戏卡都可以在这种机器上操作正常。当然这是指配套的机卡，不是说拿一盘世嘉卡到红白机上来玩。这里涉及到信号的机制问题，我就不细说了。上述我举的机型兼容性都不错。

光：那我选什么样的游戏节目入门呢？

庄：我的意见是从易到难，刚开始时应该选一些通俗易懂、操作简单的节目卡入手。

光：听你一番讲解我真是茅塞顿开啊。

庄：过奖过奖，现在有什么想法？

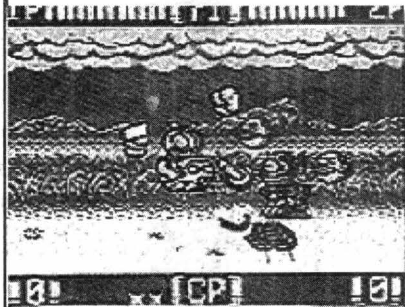
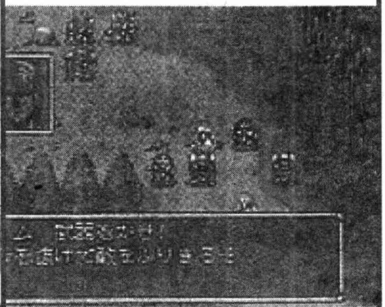
光（起身）：哈哈，我现在就去买机器啦，先入了门，碰上问题再来向你请教。

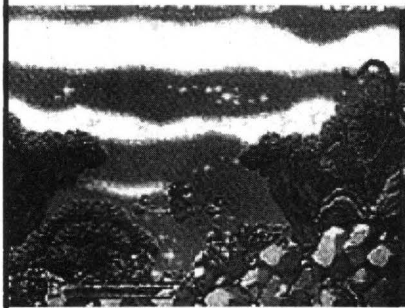
编后语：

本栏目是电玩新手的摇篮。摇啊摇，摇不到外婆桥，或许能摇出些电玩高手来。咱们下辑接着聊，接着摇。

GAME 点将台

“GAME”点将台上，除了二位点将官做些不知深浅的评头品足外，还要请台下一些看官发表高论。

	 **斗士激传** **机型**:GB **厂商**:BANPRESTO	 **正义之纹章** **机型**:SFC **厂商**:YANOMAN
点将官了然	对格斗游戏的爱好者来讲，在手持机中能见到假面超人、高达姆等熟悉的形象，随时随地出招大战一场，确属快事。虽然画面受限于机型，较为粗糙，但意思到了也就可以了。	这是一款很有水准的高容量模拟游戏。从名称让人联想到“火焰之纹章”，虽然比之还有一定的差距，但并不妨碍它归入高水准游戏的行列。
点将官西庄	画面至多可评为中等，操作性可算中上。如果光靠拳打脚踢，不用必杀技的话，十分乏味。幸亏必杀技操作不难，才使这款游戏有了一定程度的吸引力，不妨一试。	似乎名称中挂有纹章二字的游戏都是有相当水准的，是不是让人联想到以纹章来授勋了，开玩笑。本款游戏故事曲折、地域广阔，玩家要坚持打到爆机殊非易事！
看官高论	玩家A：随身携带着GB，打打这款游戏还是挺解气的。最有效的招法：在画面下面CP满位时，按下←↙↓↘→+AB，使出必杀协力技，对手顿时不堪一击。	玩家B：很好，好到与“火焰之纹章”不相上下。我是一直打穿它才罢手的。快速爆机的经验是：千万不要在游戏中随意变更人物的属性，切记切记！

	 	
淘气魔女 100% **机型** SFC **厂商** D·P	**摔角霸王** **机型** SFC **厂商** CAPCOM	**世界英雄**Ⅱ **机型** SFC **厂商** SAURUS
对射击游戏来说，16M的容量也算不低了，画面还是很精美漂亮的，尤其是各关首脑的画面，有相当的诱惑力。其它方面来说，表现中等，射击游戏的爱好者过过瘾总是可以的。	在 CAPCOM 来说，此款“摔角霸王”水准一般。只有 8 名可供选择的摔角手，居然可以同时有 4 人在台上做摔跤角力大混战，给人一种失控感，意思不大。	做为移植版的热门游戏，其移植度的高低是成败的关键。这点对“世界英雄Ⅱ”来说做得是相当有水准的，可以说是一款高素质的移植版游戏。
既是淘气魔女，就有淘气的魔法，魔法共有 6 种，数量虽不多，但也够用了，太多了也不好，让人手忙脚乱。从魔法的角度来说，这款射击游戏有些特色，值得一玩。	此款游戏的必杀技设计还是比较成功的，其操作指令均从“街头霸王Ⅱ”上移植而来，玩家极易上手。以简单的操作来享受激狂的格斗，是其可圈可点之处。	为确定究竟谁是史上最强的人物，以时光机为媒介，集结了各个时代 14 名顶尖高手一决雌雄，这本身就是一种很有魅力的策划，游戏的魅力自不待言。
玩家 C： 顺利过关的关键，我体会是要善于灵活运用随同一起作战的妖精们，把它们的队形排成有利于与敌方作战的样式，胜算在握是很容易的事。	玩家 D： 有些人物技法相当有趣，比如在边绳上站立再施加攻击，给对手以致命打击；又比如身轻体小的欧鲁，以自己身体击敌的空中杀法，都是非常漂亮的技击动作，令人百用不厌。	玩家 E： 把敌人打伤后其损掉的体力能回复到自己体力之内，真是一种使游戏进程激化的好办法。就是在失败的边沿也能重整旗鼓卷土重来，太棒了！

七龙珠外传 (FC)

超强对手出现法：

将记录储存在最后一战之前，记住不要把悟空和贝吉塔训练到极限经验，直接去战关底，等到战胜关底首脑后，会出现 STAFF 画面，作者名单之后是 END 字样，静静等待 20 秒钟后，随着一阵阵的轰隆隆的响声，一个更凶恶的敌人会随响声出现。

七龙珠 Z Ⅲ (FC)

战斗模式选择法：

每次做移动前，同时按选择键和开始键，会出现一个选择单，就可以选战斗模式了，一共有四种方式可供选择。

七龙珠 Z Ⅳ (FC)

个人战斗模式：游戏开始后，用选择键选定一人后，再按 B 键即可同电脑对战。

九人街霸 (FC)

古烈土遁法：被对方摔倒后，快速地按住 B 键不放手，古烈便突然沉入地下摆脱对手。

达尔锡隐身法：

按住 B 键不放，当对手跳起后再用脚去踢中对手，在这之后对手不论怎样攻击都不会伤及达尔锡分毫。

飞 龙 (FC)

各关密码：

(2)CEOC KCOC OCMC
(3)DGPD LDBD BDAD
(4)FJBF NGEF DFDF
(5)HLDJ DJGH GHGH
(6)HLEJ DIGH GHHH
(7)INHK GJHI HILI
(8)BHAD PCAJ ABMB
(9)JPIL HKIB IBMJ
(10)OFNA MPNK NGMO
(11)DMCC BGCD CPOD

世纪大赛车 (FC)

选关方法：

使用 1 号控制器的 B 键，在标题画面上，按 1 次是第 2 关，按 2 次是第 3 关，直至按 7 次为第 8 关，然后再按右、上、开始，即可选关。

麻雀弹砖 (FC)

接关方法：

游戏失败之后，在显示“GAME OVER”时，依次按 1 号控制器的上、下、左、右，最后按开始键。

爱的小屋 (FC)

跳关方法：

本游戏关数颇多，总共有 50 关。在游戏过程中，随便什么时候按一下选择键，即可跳到下一关。

ASO (FC)

接关方法：

游戏失败显示出“GAME OVER”时，先按 2 号控制器的 A、B、上、下、B、A、左、右，待标题画面出现后再按开始键。

柯拿米世界一代(FC)

无限能源：

在游戏过程中，按一下选择键，你会惊奇地发现血格加满，受伤后及时补血，可使你很快通关。

兽王记一代 (FC)

选关方法：

游戏失败后，显示“GAME OVER”时，快速按选择键，按几次就是第几关，再迅速按开始键。上述操作须快速准确，你只有短短几秒时间可用。

蝙蝠侠二代 (FC)

全部密码：

1-1:LPRZ 1-2:MDRR
2-1:NMLL 2-2:NWKL

3-1:LGZQ　3-2:GPTW
4-1:GNXF　4-2:KHCN
5-1:QCVN　5-2:WBZT
6-1:FFHG　6-2:CKQG
7-1:GPZT

轰炸队二代(FC)

最强火力密码:
AAAAAAMI
八枚炸弹密码:
EEEEDCAG

地底探险二代(FC)

隐藏指令出现方法:

标题时,依次按 A、左、A、右、B、下、上、选择、上,这时会出现隐藏的指令,共有 14 项,用选择键选定。

鬼太郎 (SFC)

·选关方法:

标题画面出现后, 按住 2 号控制器的 L 键和 R 键,再按下 1 号控制器的选择键便会出现选关画面,共有 19 关可选, 每一关对应一个大首脑。若直接 6-2,以简易模式开始,便可和天魔大王决战。

·无限次特殊攻击法:

标题画面出现后, 按住 2 号控制器的 L 键和 R 键,再按下 1 号控制器的开始键启动。游戏开始后,特殊攻击的显示次数就有 99 次,而且使用多次数目也不减少。双打时也能应用这个秘技。

STAR FOX(SFC)

·欣赏图案功能:

首先要在游戏过程中取得 15000 分以上, 然后全军覆没, 便会显示续版画面, 这时按 2 号控制器的 B 键或 Y 键, 画面上战机的图案便可改变。可以使用 1 号控制器改变图案:L 键(放大)、R 键(缩小)、X 键(停止)、A 键(产生残影)、十字键(控制图案)。

·机师变马利奥法:

在控制器说明画面,决定要训练还是开始游戏时,选到开始游戏, 按住 L 键和 R 键来确认开始, 这样马利奥、路易斯、约斯龙、比芝公主四个人,便会代替主角当驾驶员。

·取得双喷射器方法:

舞台 1:穿过 4 道拱门,位于第 5 道下面。

舞台 2: 三个小惑星排成三角形出现后, 穿过那个红色惑星间便会出现双喷射器。

半熟英雄 (SFC)

·鸡蛋破裂法:

开始时的演示画面中,主角手持的鸡蛋是会破裂的。开机后,当生产厂商的名称显示出现后,便立刻左右左右地快速连续按,这样主角手中的蛋便会破裂,而且按的速度越快,蛋会破的更彻底。

·增加乐曲法:

听取 BGM(背景音乐), 其中有空山彦一先生的月一事典, 本秘技就是要在这个模式里多听 4 首乐曲。

每次完成一局时,以记录档案里开始游戏。这样当进入空山彦一这部分时,便会在原先 00～37 首曲目的基础上增加第 38～41 首曲目,这就是最后打首脑的音乐和新蛋超人的声音。

SD 高达外传 2 (SFC)

更快的赚钱方法:

在武器屋使用 order 指令, 可以轻易地赚钱。首先付款 1G 来订购,适当选择点数分配及名称。这里只是制造武器, 现在要将制成的武器全部卖出。因为不计性能, 全部可售 100G, 所以每件武器替你赚取 99G。

94 超级足球(SFC)

增加队数法:

这是让无法参加比赛的几个队伍登场的秘技。标题画面时依次按 Y、A、X、A、Y、X、A 之后,若发出声音即算成功。在所有的模式中选择队伍时, 此前未出场的英国、威尔士、乌拉圭、丹麦、法国、韩国六支队伍会登场亮相,每支都是非常强劲的,你可以率领其中一支轻松地夺冠。

超级挖金块(SFC)

各阶段密码
STAGE10:AKOD
STAGE20:TEBU
STAGE30:UYON
STAGE40:ROKO
STAGE50:KIME

STAGE60:AINN
STAGE70:AYON
STAGE80:EGUT
STAGE90:ASIR
STAGE100:KAZE

养龙的人二代(SFC)

音乐选择：标题画面时，当 VICTOR 商标出现后，按 2 号控制器的 START 键进入选音乐的画面。

超斗士激传(GB)

·操作方法：
A:跳跃　选择键:无用
B:拳　左右键:移动
·道具介绍：
回复 HP:完全回复生命
提升 HP:回复 3/4 生命
无敌:一段时间不受伤害
1UP:增加 1 条生命
·必杀技
威力攻击：连续按住 B 键蓄力，之后松手，根据据蓄力大小便出不同技巧。
威力 1:能源拳
威力 2:八裂光轮
威力 3:特殊死光

电视武装者(GG)

武器介绍：
机关枪:基本武器
宝珠:远距离发射机关枪
绿手雷:速射 360°,一般威力
黄手雷:速射 360°,强大威力
炸弹:画面敌人全灭
喷射枪:多方向发射光子枪
飞弹:远距离子弹
戒指:移动式防护罩
圆盘:防卫
箭头:加速
头盔:增加 1 条生命

超级街头霸王(16 人版)(ARC)

四位新登场人物必杀技介绍：

CAMMY
快速旋转拳:←↓→+拳
炮钉腿:→↘↓+腿
旋转箭:↓↘→+腿
空擒:↑+↓+拳
FE1 LONG
烈火拳:↓↘→+连续按拳
炽焰脚:←↓→+腿
T·HAWK
鹰压击:跳起后,三键齐按
撞击:→↘↓+拳
墨西哥台风:摇把一圈+拳
DEE JAY
空中飞铲:←蓄力,→+拳
双重旋转腿:←蓄力,→+腿
机关炮上钩拳:↓蓄力,↑+连续按拳

格斗四人组(MD)

·显示打倒敌人数目法：
在游戏过程中按暂停,这时再按 A 键便会在画面的左上角,生命格的上方显示出杀敌的人数,1p 和 2p 都可以,这样可以和朋友竞争看谁杀敌多。
·双胞胎闯关法：
双人同时玩时也可以选同一人物。标题画面时按住 1 号控制器的右和 B、2 号控制器的左和 A,再按下 2 号控制器的 C 键,这样开始游戏,选择双打后便可选同样人物出场。但在对战时，两人颜色一样很容易造成混乱。

电忍 ALESTE(MD)

看特殊画面法：将游戏打穿，再进入 OPTI ON，这时会多一个 OMAKE 选项，可以用 B 键选择观看 7 种。

钢铁帝国　(MD)

99 架机妙法：
在 OPTION 中如下设定然后再按 A 进入游戏即可：

DIFCUTLY:	HARD
STOCK:	2
CREDIT:	1
SOUND TEST:	65

空 魂 (MD)

选择菜单法:标题画面时,齐按 A、B、C 三个键不放,然后再按开始键。

音速小子 SONIC (MD)

选关法:标题画面时,按上、上、下、下、左、右,然后按住 A 键,再按开始键即可。

重装机兵 (MD)

玩隐藏游戏法:第一关选择武器时,同时按 A、B 键,再按开始键,最后按 A 键和 C 键。

四天明王 (MD)

无敌法:

双打时,将 1P 的能量耗光。当明王倒下时先按 2P 的开始键,再按 1P 的开始键即可无敌,不要再补充体力,否则复原。

出击飞龙 (MD)

增加接关机会法:

当魔王出现时按顺序按 A、C、B、A,可以有三次接关机会。

F-117 战斗机 (PC)

某些按键说明:

数字键 1:发射照明弹(拍照片用)

数字键 2:发射金属箔条(干扰敌人)

数字键 4:电子反制导系统

SHIFT+1:观看飞机下方

SHIFT+>:观看飞机内右方

SHIFT+<:观看飞机内左方

SHIFT+M:观看飞行员正面

观看后按 F1 返回

CTRL+C:退出游戏

三国志Ⅳ (PC)

新武将能力的修改法:

·人物的特性表为:

统御	武力	智力	政治	魅力……

表中的每一格代表一个字节

·修改方法如下:

①记住武将的统御、武力、智力、政治魅力五项参数并转化为十六进制。

②用 PCTOOLS 的 FIND 功能在文件 NBDATA.S4 中找出它的位置。

③将其改为适当数值(如改为 5F,则其数值为 95),最好超过 100。

④在魅力数值后再数 6 个字母,找到 FF,把它后面的四个字节改成"FF F1 FF 07,则你可以得到一位能和超值的武将。

十二人街霸 (PC)

各主角绝技和必杀技:

龙(RYU):升龙拳——前、下、拳

波动拳——下、前、拳

飞龙旋风脚——下、后、脚

肯(KEN):和龙基本一样

春丽(CHUNLI):百裂脚——按 4 下脚

倒旋——下、上、脚

蜻蜓点水——跳、下+脚

气功掌——后、前、重拳

布兰卡(BLANKA):电击——按 4 下拳

翻滚冲—后、前、拳

电蝴蝶——后、前、重脚

瑜珈(DALSIM):吐火球——下、前、拳

吐火焰—后、前、拳

幻影术——后、前、中拳

古利(GUILE):脚力——下、上、脚

手刀——后、前、拳

赞吉夫(ZANGIEF):旋转——后、前、拳

本田(HONDA):百裂手——按 4 下拳

头顶——后、前、拳

巴洛克(BALOG):滚叉——后、前、拳

空叉——下、上、拳

宾森(M·BISON):只会组合拳法

撒加(SAGAT):猛虎下山——前、下、拳

虎跳波——下、前、拳

维加(VEGA):铲——下、脚

剪刀脚——后、前、脚

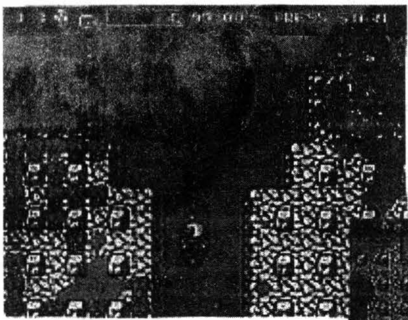
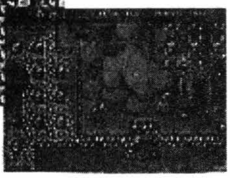
泰山压顶——下、上、脚

电钻——后、前、拳

SS 炸弹人 SS

类型 ACT **媒体** CD－ROM

经典系列名作“炸弹人”在8位机上一举成名，到16位机时代名声更盛，这次要在次世代32位机上隆重登场了。土星机的这款“炸弹人SS”是以主人公向传说中的魔神挑战为故事背景的，主人公要从妖魔手中夺得有神力的水晶，以阻止魔神复活。在此故事情节支配下，游戏有极为丰富的内容，而对战中的战斗也体现出崭新的构思。

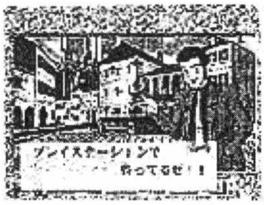
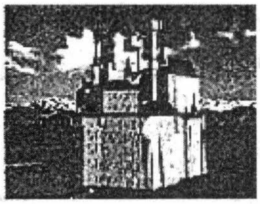



▲新炸弹人登场

PS 鲁邦三世之卡城再会

类型 ADV **媒体** CD－ROM

“鲁邦三世”这款游戏也是从8位机起步的，玩动作游戏的玩家若不知道“鲁邦三世”，大概就很难称其为ACT内行了。这次在PS机上推出的“鲁邦三世”系列最新作是一款冒险游戏，主人公系一名去卡城旅游的观光客，在卡城突然卷入一场非常事件之中，于是，便要与鲁邦三世联手解决面临的难题。

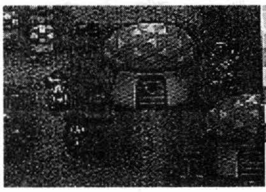
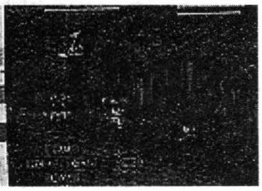
▲画面精美　▼颇费推敲



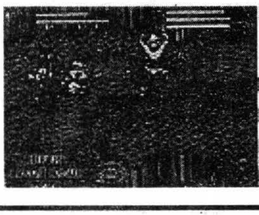
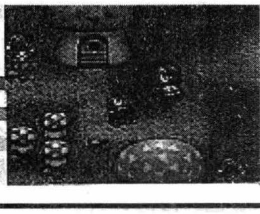

SF 魔 法 阵 Ⅱ

类型 RPG **媒体** 卡带

广受玩家拥戴的“魔法阵”终于要有续作在超任上推出了。这款正统RPG的“魔法阵Ⅱ”继承了前作中的人物，也会有许多前作中出现过的场所，会给玩家很亲切的回忆。新作中角色的尺度较前作为大，表情也比前作丰富，有相当精彩的动画场景，是一款高水准的游戏。

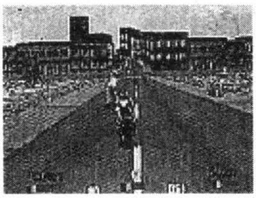
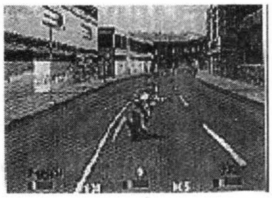
▲▼人物造型更可爱了

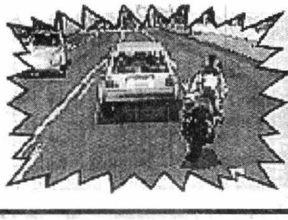
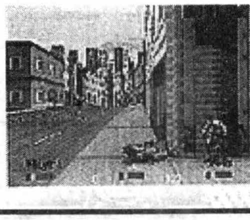
PS 赛路疾驰

类型 RAC **媒体** CD－ROM

这是一款摩托车公路赛游戏，用于PS机。玩家在游戏中要驾驶一台高性能摩托车，在高速行驶中对其他骑手施以拳打脚踢，或用各种器具阻碍其他骑手顺利前行。一句话，玩家的目的就是要想方设法超过所有的对手，获得第一，拿到高额的奖金。

▲注意行人　▼敌手厉害

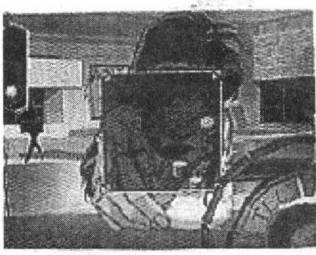



PS 圣 诞 节

类型 SLG **媒体** CD－ROM

这是一款风格独特的模拟游戏，玩家要与游戏中的几名少女和睦相处，通过与她们的交往，逐渐建立起友情。此后，如果相处得宜的话，还能进一步发展为恋情。当然，要做到这一步，可不是简单的事，玩家要精心对待交往中的每一件事才有可能成功。





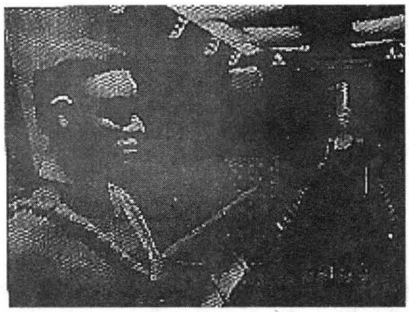


◀获得欢心并不是简单的事啊！

PS 塞贝利亚行动

类型 ADV **媒体** CD－ROM

玩家在这款游戏中扮演的角色是一名犯人，为获得自由，受命潜入敌方基地去完成一项危险的任务。玩家若能在敌方基地中了解清楚敌人的各项活动，顺利地完成了任务，就能获释恢复自由身。既是冒险游戏，解谜成份自然很重。此外，游戏中也不乏打斗和射击的场面。因此，玩家要打穿这款游戏，除了大脑机敏外，拳脚功夫也要高强才行啊！



▲任务艰巨

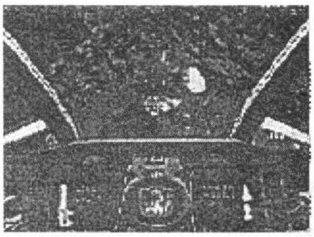


▲失手了

PS 紧急速降

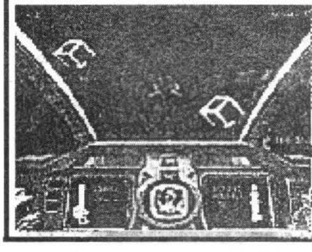
类型 STG **媒体** CD－ROM

这款射击游戏的故事情节并不复杂，玩家要在冥王星的矿物发掘基地，击败反叛的机器人军团，营救出被关押着的伙伴。游戏的操纵感极佳，玩家控制自机在空间追击敌人时，可做360°高速全回转。当玩家在享受这种高速体验时，会产生身历其境的真实感。

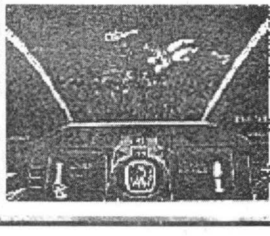


▲击溃

▼这是什么？



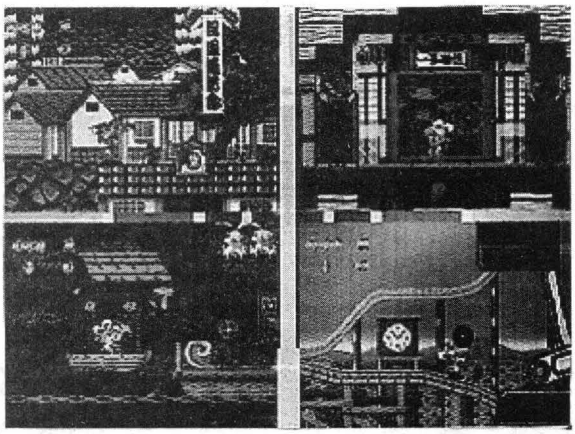
▼敌机！



SS 庆应游击队之活剧篇

类型 ACT **媒体** CD－ROM

曾在MD－CD上受到好评的“庆应游击队”这次在土星机上要推出续作了。续作一改前作射击游戏的模式，成为一款ACT游戏。游戏以幕府时代为背景，主人公要在众多艰险的环境中展开漫长的冒险之旅。整个游戏长达19关，爆机殊非易事。



▲各类的画面都有自己的特色

千奇百怪映成趣 搞笑电玩乐无穷

主持人 无道

·众作者中数庄哥最生动活泼，逢人便嘻嘻哈哈，尤爱谓人曰："没追求!"某日午饭钟点，庄哥忽笑吟吟道:"今天我请谁吃饭呢?"众人一楞，继而心下雪亮，此贼又想骗吃骗喝。庄哥见众人一言不发，遂满脸堆笑曰:"既然如此，只好你们请我了。"众小编大摇脑瓜，异口同声道:"没追求，太没追求了!"

·三郎有一习惯，每当主编一派下稿子，总是满面愁容，频频摇首，不停喃喃自语:"难产，难产，实在难产。"这一日，主编的医务界老友登门拜访，交谈良久方去。未几，又推门而入，满面疑惑之色地环视众好汉，喃喃自语:"奇怪，方才仿佛有人说难产。"众好汉爆笑，齐指三郎。

·某游戏店近日不做拷碟生意，盖因费时而利薄。于是店主诸多借口，无非制式不对啦，缺少联线啦，没有好盘啦等等。一日，一奇才谎称试机，一切联结妥当后以看看能否正常拷碟为由，连拷七八张碟后，遂明言只为拷碟而来，店主不怒反笑:"你真累!"

·周日清晨，游戏店老板迎进第一批顾客:一对衣装华丽的母子。以为奇货可居，遂极尽推销之能事，百般逢迎。儿子要看哪款游戏最出色，于是逐一尝试，但玩一阵便告无趣，最终也未出手，母亲连声道歉，老板曰:"无妨。"亲自相送，回店后连呼:"上当，上当，看他金玉其外，原本还是个只看不买的!"

·某游戏店近来门庭若市，众玩家纷纷上门询问，店主大惑不解，盖因众人索求之物小店从无进货。终于某日反诘顾客何来之消息，答曰:"看广告来也"。于是拿出广告细看，不禁啼笑皆非，原来广告上将某游戏二代印成三代。店主感慨万千:"连日广告顾客稀稀，不想一道假广告，反使我声名大振!

·一日，两学子旷课出逃，欲于家中偷开游戏派对，一路小心谨慎，幸喜无人发现。遂登堂入室，将一切家伙事儿收拾停当，葡萄美酒伺候，正欲开机狂欢，忽闻门外有人嗟叹:"怎么又停电了?"登时昏倒。

·两玩友酷恋三国对战，常因口角以致写真版对战。一日，二人再开擂台，顿时血流满面，打杀震天。眼见天色渐暗，窗外灯火点起，一人意甚疲惫，振身欲去。另一人意犹未尽:"且慢，大胆狂徒，敢与某家挑灯夜战否?"

·某惯窃酷爱电玩，从不买游戏卡。一日在游戏店重操旧业时被当场擒获。审问中，主审官问其共行窃几次，惯犯直言:"四次。"主审官又问共偷取多少盘，惯犯又直言:"一盘。"主审怪叫曰:"怎么可能?"惯犯意甚委屈:"我也是很守规矩的人，我每次都是去换卡。"

·某仓库保管员，因守着电视机，于是心生邪念，每晚打游戏机不止。一日仓库失窃被领导训斥，遂心有警意，每玩之际关闭声源，不想几日后再失窃，险些被炒鱿鱼。其大呼奇哉，索性将全套设备挪至仓库门口，岂知数日后第三次被盗，领导大怒欲开除之，却见他全神贯注在打电玩，呼之不应，推之方语:"等会儿，等我打完这关。"

·三郎近日脑力大不如前，进入消极电玩境界，非有完全攻略之游戏不玩。一日主编责其完成一篇攻略，三郎呆坐于案前，苦思良久而不出一文，意甚痛苦，令人惨不忍睹。

·众编者中以阿坤智计最深。某次，阿坤与三郎、无道同室操戈，手谈三国志之乱世群英。初期混战一团，扮演曹操的阿坤处于劣势。恰好有客来访，遂乘乱与两人分别密语一番，私订盟约。待客去重开战局，很快就见三郎与无道恶战连连，阿坤乘机休养生息，继而全力出击大获全胜，不禁仰首狂笑，颇具阿瞒之古风，低首之时，见刘备、孙权怒目而视。

·无道乃是个动作游戏的好手，动作极其敏捷，起初与三郎同闯魂斗罗时，三郎往往因跟不上无道的速度而惨遭不测，一日三郎想出一妙法，在快到深渊时故意放慢速度，使无道总差一点路上彼岸，待无道的命死光光，三郎方慢吞吞前进。无道初始大奇，继而大怒。

·阿坤和无道每玩超级玛丽总要吵做一团，两个俱争当1P(玛丽奥)，谁都不愿做2P(路易斯)，庄哥大奇，求教于三郎，三郎暗指路易斯:"看他脑袋。"庄哥细细端详，方才大悟，只见路易斯头顶绿帽。

·众人欺风子年轻幼稚，不大爱理睬其人。风子意甚苦恼，遂找主编诉苦，主编告他须如此如此，于是乎递烟递茶，师兄长师兄短地忙了几日，方才其乐融融。众人得知风子，家中仅有一套286，却能挑起PC CLUB，亦不禁对小师弟也另眼看待，意甚惺惺。

·无道玩找宝游戏，遍访无得正眉头紧锁之际，忽闻主编室传来西游记主题歌:"敢问路在何方，路在脚下……"似有所悟，遂操纵主角狂刨地面，果见宝物。

Virtua Fighter 2

世嘉土星
VR战士Ⅱ
画面欣赏















ISBN 7-80046-975-1
9 787800 469756 >
ISBN 7-80046-975-1
Z·136 定价：5.50元